



**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA INCENTIVAR LOS  
PROCESOS DE LA ENSEÑANZA EN LA ESCRITURA CON LOS  
ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN “LICEO ZAPAYÁN”  
DEL MUNICIPIO DE ZAPAYÁN**

**DANIEL JOSÉ MARTÍNEZ RAMBAL**

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN- INSTITUTO DE POSTGRADOS  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
ZAPAYÁN  
2010**



**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA INCENTIVAR LOS  
PROCESOS DE LA ENSEÑANZA EN LA ESCRITURA CON LOS  
ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN “LICEO ZAPAYÁN”  
DEL MUNICIPIO DE ZAPAYÁN**

**AUTOR: DANIEL JOSÉ MARTÍNEZ RAMBAL**

**TRABAJO DE TESIS  
DIRIGIDO POR: JORGE OSWALDO SÁNCHEZ BUITRAGO**

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN- INSTITUTO DE POSTGRADOS  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
ZAPAYÁN  
2010**





## NOTA DE ACEPTACIÓN

---

---

---

---

---

**Presidente del Jurado**

---

**Jurado**

---

**Jurado**

**Zapayán, 2010**



*A Dios por el don de vida que me dio*

*A mis padres por la oportunidad brindada en todas las ocasiones*

*A mi esposa Idalia Del Valle y a mis hijas*

*Por el aporte y la comprensión incondicional permanente.*

## AGRADECIMIENTOS

*A Dios porque me brindó la orientación moral y me dio la firmeza de avanzar siempre por el buen camino*

*A la Universidad del Magdalena y al grupo de Profesionales*

*Que nos instruyeron en este proceso,*

*A la Coordinadora del Programa Olga Chica Palma*

*Al Asesor del Proyecto Jorge Sánchez*

*A los docentes Abnovis De Aguas Barraza y Gregorio Muñoz*

*Por su incansable colaboración*

*Los cuales hicieron a este Proyecto un gran aporte.*



PPI  
00001  
y1



## CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	10
1 ANÁLISIS DEL CONTEXTO	16
2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA CENTRAL	26
3 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA CENTRAL	37
4 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	41
5 OBJETIVOS DEL PROYECTO	43
5.1 OBJETIVO GENERAL	43
5.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS	43
6. REFERENTES CONCEPTUALES DEL PROYECTO	44
7. PROCESO METODOLÓGICO DEL PROYECTO	56
8 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	62
9 PROPUESTA EDUCATIVA DE DESARROLLO DE INTERVENCIÓN	83
9.1. PROPÓSITOS	83
9.2. CONTENIDO	83
9.3 METODOLOGÍA	84
9.4 MICROCURRÍCULO	84
9.5 UNIDAD UNO	84
10 REFERENTES TEÓRICOS	86
11 COMPETENCIAS FORMATIVAS	88
12 INDICADORES DE LOGROS	89
13 CRITERIOS DE EVALUACIÓN	90
14 CONCLUSIONES	103
15 BIBLIOGRAFÍA	106
16 ANEXOS	109

## **LISTA DE TABLAS**

<b>Tabla No.1 Datos tomados del Liceo Zapayán.</b>	<b>58</b>
<b>Tabla No.2 Cronograma de Actividades</b>	<b>60</b>
<b>Tabla No.3 Esquema de problemas detectados en los estudiantes</b>	<b>61</b>





## **LISTA DE FIGURAS**

**Figura 1. Planteamiento sobre la Lúdica según diversos autores**

**55**





## **LISTA DE ANEXOS**

<b>ANEXO A. Actividades de Escritura</b>	<b>110</b>
<b>ANEXO B. Estudiantes de Primer Grado recibiendo instrucciones</b>	<b>117</b>
<b>ANEXO C. Padres de familia reunidos con docente</b>	<b>125</b>

## INTRODUCCIÓN

Por diversas investigaciones efectuadas recientemente, se conoce que la lúdica a veces se confunde con juego, ocio, recreación y por lo tanto no tiene un significado teóricamente claro, sin embargo se puede deducir que tiene una inmensa cantidad de formas, medios y satisfacciones entre los cuales el juego es uno de ellos, y puede expresarse de muchas maneras como declamar, leer, bailar, disfrutar una buena película, practicar un deporte o solamente pensar. Se cree erróneamente que la lúdica se opone al trabajo, por carecer de utilidad y de seriedad; no obstante se ha observado que si las personas son lúdicas, sus producciones laborales son mucho mayores que si no lo fueran, por tanto posee un sentido de alegría, libertad y de gran optimismo, que les permite ser abiertas, nobles, crear nuevas posibilidades y ver su trabajo como un "hobby" y no como una obligación. "La educación no es la excepción y la educación lúdica tiene como objeto la estimulación de las relaciones cognitivas, afectivas, verbales, psicológicas, motoras y sociales, provocando una reacción activa, crítica y creativa en los educandos". (Bonilla, 1996, pág.75.) Las actividades lúdicas constituyen un fundamento y un factor de cultura que implica conocimiento y permite que el aprendizaje se realice de manera fácil y agradable, en un contexto amable donde la sonrisa es el factor primordial. El conocimiento humano no se adopta pasivamente sino que es construido y procesado activamente por el sujeto, a través de la experiencia, y es con las prácticas lúdicas que el hombre incorpora, asimila, descubre y produce nuevos conocimientos. María Montessori, exalta la necesidad de los juegos educativos para la educación de cada uno de los sentidos. Jean Piaget indica que "los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entrenamiento para gastar energías en los niños, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual". Piaget concluye: "Los métodos de educación de los niños exigen que se les proporcione un material conveniente,

con el fin de que, por el juego, lleguen a asimilar las realidades intelectuales, las que sin ellos, seguirían siendo exteriores y extrañas para la inteligencia infantil". Este proyecto de investigación toma a la lúdica como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje, convirtiéndose en una estrategia de apoyo y de solución de casos de dificultades de aprendizaje en el aula.

Esta propuesta lúdica la aplicó el docente investigador a 32 niños y niñas del curso Primero de Básica Primaria con edades comprendidas entre los 8 y 11 años en la cabecera del municipio de Zapayán.

La escuela como institución ha sido estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la social. En ese sentido, tiene encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo. Así pues, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto éstos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión oral escrita, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo. Desde esta perspectiva la educación en la básica primaria posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica creadora y recreativa de su personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias innovadoras y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión y escritura de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas. En ese orden de ideas se ha desarrollado



la presente investigación cuyo propósito es el estudio de las actividades lúdicas como estrategias para la enseñanza de la escritura de los niños y niñas de primer grado de Básica Primaria de la Institución Liceo Zapayán.

El marco teórico está soportado en las diferentes formas de expresión: oral, escrita y corporal, en las funciones del lenguaje articulado, donde se crean mensajes de maneras articulada y escritas, referidas en la expresión oral, a la conversación y el dominio de esa lengua en los aspectos de lenguaje hablado, escrito y de expresión corporal.

Se plantean los fundamentos lúdicos que han constituido una forma de actividad inherente al ser humano, tomados desde la era primitiva, en donde las actividades como la danza, la pesca, la caza, las luchas se consideraban como actividades de supervivencia hasta nuestros días en donde el movimiento, la expresión oral y corporal siguen siendo los medios de expresión inherentes al ser.

Según Froebel, la mejor forma de llevar al niño a la actividad, la expresión y la socialización serían los medios de los juegos. Esta teoría, determinó que los juegos fueran tenidos como factores decisivos en la edad de los niños y niñas.

Para Claparède, Dewey y Piaget; la actividad lúdica es la cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores, por ello es indispensable su aplicación en la práctica educativa.

Freire Paulo dice que, la educación lúdica integra en su esencia una concepción teórica y otra práctica actuante y concreta en donde sus objetivos son la estimulación de las relaciones cognitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, utilizan la mediación y la socialización del conocimiento en la provocación de una reacción activa, crítica, creativa en el estudiante.

Se observa la necesidad de recuperar al verdadero sentido de la palabra ESCUELA, concebido como aquél lugar de alegría y placer intelectual, en donde la ESCRITURA y la expresión escrita en general es un medio para la conservación de las ideas de los individuos que desean dar a conocer sus pensamientos en la posteridad.

La escritura es un proceso mecánico, una destreza psicomotriz mediante la cual se aprende a escribir palabras y oraciones y, justamente, de ese ejercicio sistemático y progresivo, depende su soltura y legibilidad.

Se entiende por juego, aquellos ejercicios o actividades vitales que el niño promueve “Per se” en el transcurso de su desarrollo.

Los niños aprenden jugando, así coinciden numerosos autores en que éste es uno de los principales mecanismos de aprendizaje en la infancia, aprendizaje que va desde los comportamientos imitativos más elementales hasta llegar a la forma de conceptualización y a la normalización, por medio del juego espontáneo se estimula el desarrollo muscular y la coordinación motora, la cual es una actividad que le permite adquirir al niño el control de su propio cuerpo y desarrollar habilidades de destrezas trascendentales en el adecuado desarrollo social y cognitivo (Piaget, 1959; Sutton-Smith 1979).

En lo que respecta al desarrollo intelectual y el juego, se favorece la adquisición de repertorios básicos de atención, discriminación y generalización los que representan los mecanismos primarios para la formación de conceptos.

El anterior marco teórico es utilizado para sustentar el planteamiento del problema, el cual buscaba dos respuestas a la pregunta de cómo aplicar la lúdica en la solución de dificultades en la lectura y escritura. Por tanto se aplicó una metodología lúdica para superar tales dificultades a través de rondas, estribillo y



ejercicios de campo abierto. Se involucró a otros maestros de la Institución en el Proyecto a través del canto, los gritos, actividades de juego en general con los estudiantes.

Las actividades lúdicas planteadas resultaron de un proceso de conocimientos y acción recíproca integrados a los principios y al desarrollo de saber actividades como rondas, los personajes del pueblo, creaciones literaria, escritura de poesías y de cuentos, juegos de palabras y la construcción de un libro infantil, fueron las estrategias adicionales intervenidas a través de la lúdica. Las actividades desarrolladas permitieron conceptualizar que las falencias de los estudiantes no solamente son del grado primero sino que vienen del grado anterior y se observan en los grados superiores, también la falta de vinculación de los padres en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas impide un correctivo en estos casos a tiempo.

Además se observa que los docentes deben comprometerse con nuevas estrategias tendientes a optimizar el ejercicio de la lectura y de la escritura en cada nivel para que los estudiantes con dificultades de aprendizaje puedan superar sus dificultades y obtengan los logros que le garanticen la tranquilidad emocional y académica pertinente. En la investigación se observó que los estudiantes presentaron confusiones a nivel del empleo de letras mayúsculas, minúsculas, en la asignación de signos de puntuación sobre las íes, en los trazos, líneas sobre las letras: T-Ñ-etc.

En el presente trabajo de investigación, dentro de su contenido se hace un análisis del contexto, resaltando los aspectos relevantes de la Institución objeto de estudio y de sus falencias dentro del campo de la lectoescritura, se plantea y se formula la problemática central y de intervención para hallar las causas que nos sirvan como bases informativas para generar el conocimiento previo al trabajo práctico; se recurre a unos fundamentos teóricos que nos van ilustrando sobre el tema



tratado, para mayor conocimiento del problema objeto de estudio; se justifica y se dan razones para el desarrollo del presente trabajo investigativo, a través de los objetivos se propone alcanzar unos resultados y solucionar el problema, se expresan unos referentes conceptuales donde se manifiesta lo que se ha realizado en la Institución Liceo Zapayán del Municipio de Zapayan y los resultados que esperamos obtener sobre la importancia de la lectoescritura. También desarrollamos un proceso metodológico el cual estará muy ligado con el referente conceptual fundamentado en la investigación de campo donde se descubrieron los pasos para resolver el problema, es decir se refiere a la aplicación de una solución.



## **1. ANÁLISIS DE CONTEXTO**

La actual Institución Educativa Liceo Zapayán, anteriormente funcionaba con sedes independientes de la siguiente manera: Colegio Departamental de Bachillerato, Centro Mixto de Educación Básica Primaria N° 06, Centro Mixto de Educación Básica Primaria N° 07 y el Jardín Infantil Municipal “El Castillo de los Niños”. A nivel de Básica Primaria según reseña histórica de las instituciones estas escuelas fueron fundadas hacia el año 1919, iniciaron con una sola docente en vivienda arrendada, una como Escuela Rural de Niñas llamada “Niño Jesús de Praga”, que en el año 1971 el I.C.C.E. le construye su planta física y en esa época laboraba con una Directora y 6 docentes. La otra Escuela como Rural de Niños llamada “San Luis Beltrán”, le edifican su sede en 1979 que por sedimentación del terreno se deterioró y en el 1991 el Municipio de Pedraza, Municipio al que se pertenecía, hace una nueva construcción en otro terreno que es donde está ubicada actualmente. El preescolar “Castillo de los Niños” comenzó a funcionar en el año 1995 con dos docentes en la sede de la Primaria para varones “San Luis Beltrán”. En el año 2005 por medio Ley 21 de 1982 se construyen 4 aulas y actualmente tiene sede propia. El colegio Departamental de Bachillerato fue fundado el 30 de Noviembre de 1978 por medio de la Asamblea Departamental del Magdalena, según ordenanza N°003, comenzó a funcionar el 26 de marzo de 1979. La planta física donde comenzó correspondía a la primaria, en estos momentos funciona en una que fue terminada en el año 1995. Esta institución comenzó con 4 grados de 6° a 9° y en el año de 1993 se implementó la apertura de la Educación Media Académica, proclamando su primera promoción en el año de 1994. En el año 2002 estos centros se fusionan y cambian su razón social mediante decreto N° 465 de diciembre 20 por “Institución Educativa Liceo Zapayán” a la cual se le anexan otros 3 centros de veredas y corregimientos cercanos, quedando conformada con un total de 7 sedes que según la planta



global de docentes y el SIMAT de la Secretaria de Educación del Departamento del Magdalena está distribuida de la siguiente manera:

Sede 01 Colegio de Bachillerato: DANE No. 247960000271- Modalidad: Mixto- Carácter: Académico- Jornada: Mañana- Numero de Estudiantes: 537- Administrativo: 1-Número de Docentes: 16 -Especialidades de los docentes: 12 Licenciados (1 en Matemáticas con énfasis en Informática, 1 en Física y Matemáticas, 1 en Educación Física Deportes y Recreación, 2 en Biología y Química, 3 en Humanidades y 4 en Ciencias Sociales), 1 Economista, 1 Comunicadora Social, 1 Ingeniero de Sistemas y 1 Ingeniero Químico. – Infraestructura: 11 Aulas, 1 Salón de Actos, 1 Sala de Rectoría, 1 Sala de Profesores, 1 Biblioteca, 1 Laboratorio, 1 Sala de Informática, 8 Baños y 1 Patio.

Sede 02 Primaria de Punta de Piedras: Registro DANE No. 24796000076- Modalidad: Mixto- Carácter: Académico- N° de Estudiantes: 165- Administrativos: 1-N° de Docentes: 5 –Especialidad de los docentes: 5 Licenciados: (4 en Ciencias Naturales y 1 en Básica Primaria con énfasis en Español)-Infraestructura: 5 Aulas, 1 Sala de Telecentro, 1 Sala para Coordinación, 6 Baños, 1 patio.

Sede 03 Primaria De Punta De Piedras: Registro DANE No. 247960000149- Modalidad: Mixto- Carácter: Académico.-Jornada: Mañana y Tarde-N° de estudiantes: 407- Administrativos: 1- N° de Docentes: 12- Especialidades de los docentes: 9 Licenciados (1 Básica Primaria con énfasis en Ciencias Sociales, 1 en Ciencias Naturales, 1 Básica Primaria con énfasis en Ciencias Naturales, 2 en Básica Primaria con énfasis en Matemáticas, 4 en Básica Primaria con énfasis en Español, 2 Trabajadoras Sociales y 1 Magister).

Sede 05 Preescolar de Punta de Piedra: Registro DANE No.84790000030- Modalidad: Mixto- Carácter: Académico- Jornada: Mañana y Tarde- N° de Estudiantes: 144- Administrativos: 1, Docentes: 4- Especialidad de los Docentes:



3 Licenciados: (1 Básica Primaria con énfasis en Sociales, 1 Básica Primaria con énfasis en Ciencias Naturales, 1 Preescolar y 1 Normalista Superior-Infraestructura: 5 Aulas, 6 Baños y patio.

Las otras 3 sedes están en el área rural y esta contextualización está basada en la cabecera.

Actualmente según los resultados de las pruebas ICFES: Clasificación de planteles, nuestra Institución se ubicó en las siguientes categorías:

En los años 2001 y 2003 Categoría: Nivel Inferior (N 32 y NA), en los años 2002,2004, 2006, 2007, 2008 y 2009, Categoría: Bajo (N30, N29, N36, N44, N48 y N45). Lo cual refleja que en los últimos años la calidad de la educación del plantel se encuentra ubicada en la categoría baja.

Los resultados de las pruebas de estado, aplicadas por el ICFES, se han utilizado como una aproximación para establecer la calidad de la educación de los egresados de la educación media en Colombia. Entre 1986 y 1995 se observa que el número de establecimientos educativos con rendimiento bajo paso de poco más del 30% a más del 50%, mientras que los de rendimiento alto, que correspondían al 24% pasaron a representar el 18%. Otro cambio interesante que se presenta en esa década fue la disminución de los colegios del rendimiento medio que de representar algo más del 40% en 1986, pasaron ser menos del 30% dentro del total de las instituciones participantes. (Calidad de la educación en Colombia. Tomado de situación de la educación básica en Colombia – Fundación Corona, el Tiempo y Fundación Restrepo Barco).

Punta de Piedras: Fue fundado en 1800 por el señor José Calvo se erigió como corregimiento del municipio de Pedraza según Decreto N° 1312 de 1908 (Art.2º) y a partir del 24 de Junio de 2000, política y administrativamente es la cabecera del



Municipio de Zapayán.

Tiene una extensión de 35.7 Km<sup>2</sup> y en altura sobre el nivel del mar varía entre 10 y 20 ms. Estratégicamente se encuentra en una zona inundable.

Límites: Norte: con predios de los municipios de Concordia (Quebrada de Bálsamo de por medio) y Municipio del Piñón; Sur: con predios de los municipios de Tenerife, y Rio Magdalena; Este: con predios del municipio de Chibolo (arroyo de por medio) y Oeste: con predios de los municipios de Pedraza (ciénaga y caño de Zapayán de por medio).

Coordenadas: 74° 51' 12" L. W. 9° 54' 09" L. N. Punta de Piedras tiene tres vías de acceso: camino carreteable Punta de Piedras-Bálsamo; Punta de Piedras - Chibolo; Punta de Piedras- Caño de Aguas.

La vía acuática lo comunica con los pueblos que están a orillas de la ciénaga de Zapayán y el rio Magdalena.

Celebra sus fiestas patronales del 9 al 12 de Octubre.

Cuenta con una población de 9.155 habitantes.

Los padres de familia en su gran mayoría son campesinos, de los cuales solo un 25. % se dedican a la pequeña ganadería; un 10% al comercio y un 30% a la pesca y 20% agricultura y 10% profesionales; muchos de los padres son analfabetas, estimamos que un 5%, razón por la cual la relación Escuela-Padres es deficiente.

En cuanto a salud existe un Hospital que presta los servicios a la población pero no en un 100%.

La cabecera municipal cuenta con 543 viviendas en sus gran mayoría hechas de diferentes materiales, ocupación multifamiliar y son espaciosas y con grandes patios.

Por medio del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar ICBF, los niños de la localidad reciben 691 desayunos infantiles, 429 desayunos escolares y 272 almuerzos escolares.

Cuenta con un acueducto con planta de tratamiento dirigida por una Asociación Administradora de Acueducto de Zapayán. Con NIT 900231562-3 con una cobertura de servicio de agua no apta para el consumo humano de 59.69%.

Las cuatro sedes de la Institución Educativa Liceo Zapayán tienen conectividad con el programa Compartel y un Telecentro ubicado en la sede 02.

La cobertura en teléfono fijo es baja.

La cobertura de energía eléctrica es de 98.91%.

El número de personas afiliadas al régimen subsidiado en Coosalud es de 2084 y Caprecom de 71. Hay un hospital de nivel uno.

También se cuenta con una junta de Acción Comunal inactiva y sin personería jurídica; una Cooperativa de Pescadores; 19 Madres Comunitarias, 10 que brindan almuerzos a 130 niños de 2 a 6 años de edad y 9 Madres Fami que brindan asesoría a madres gestantes y lactantes; 12 Clubes juveniles, que atienden niños y jóvenes entre los 7 y 18 años, los orientan y les brindan asesoría en la parte académica y ética.

En la actualidad las condiciones de salud en Punta de Piedras, con base en estadísticas suministradas por la E.S.E. Centro de Salud de Zapayán, son



precarias y confluyen de manera acelerada en la aparición de enfermedades que padecen la gran mayoría de la población y en especial la población infantil, presentándose algunos focos de enfermedades virales (dengue) con altos índices de presencia en Enfermedad Diarreica Aguda (EDA) y Enfermedad Respiratoria aguda (ERA), es de anotar que estas enfermedades en sí son causadas por las deplorables condiciones sanitarias de la vivienda, la insalubridad del agua de consumo humano, la utilización de los fogones de leña, la quema de basuras, las deposiciones al aire libre, entre otras.

Entonces, podemos decir, que la cultura de higiene en nuestra población debe fundamentarse en generar las condiciones y espacios saludables a partir de la vivienda, adquisición de hábitos que propendan en el mejoramiento de la calidad de vida de nuestros habitantes. Sin embargo, el desarrollo integral de la comunidad se ve amenazado por diversos factores como es la ausencia de servicios públicos adecuados como son el agua potable, alcantarillado y recolección y destino final de basuras, falta de espacios recreativos, jornadas lúdicas, etc. En cuanto a la educación sexual y reproductiva en nuestra comunidad, la presencia o incidencia de embarazos en menores de edad es alta, así como la práctica de relaciones sexuales sin protección y a temprana edad; el consumo de alcohol y el uso de sustancias psicoactivas en jóvenes y adolescentes.

En síntesis las condiciones de salud y desarrollo integral de la comunidad merece una atención significativa de parte de todos los ciudadanos y entes responsables de garantizar las condiciones de vida acorde a las necesidades de la comunidad y generen así una cultura de vida y espacio saludables, en donde se desarrolle el futuro de nuestra comunidad.

En cuanto al aspecto socio-cultural y económico de la comunidad podemos decir como nativas de esta región que su gente es amable, alegre y descompiladas,



religiosas y muy devotos de su santo patrono "San Luis Beltrán" a quien se le ofrece una gran fiesta cada año del 9 al 12 de octubre.

Existen tres grupos evangélicos con dos pastores con sedes y un representante eclesiástico en la iglesia de la comunidad.

Se procura rescatar las tradiciones folclóricas innatas como el pajarito, el mapalé, el baile negro, realizando una semana cultural en la institución.

La base de la economía está representada en las siguientes actividades, en primer lugar la pesca artesanal, siguiéndole en orden de importancia la ganadería, la agricultura y los profesionales.

De ahí que en la institución educativa Liceo Zapayán podemos distinguir tres tipos de familia:

Familia con un nivel socioeconómico y cultural medio, con buena implicación en la formación de sus hijos, participando y colaborando en la institución siempre que se le requiere.

Familias con bajo nivel socioeconómico y educativo, suelen ser colaboradores, pero su falta de formación conlleva a la falta de iniciativa, poca capacidad para establecer y fomentar en sus hijos hábitos, normas y actitudes saludables y respetuosas.

Familias con bajo nivel de superación intelectual, sociocultural y afectiva que dejan La responsabilidad de los niños a terceras personas.

La interpretación y análisis de nuestro contexto da base para incidir que el nivel cultural de la región es bajo y la cabecera municipal es la que representa los



mayores índices. Son muchas las razones, siendo la principal, el abandono absoluto por parte del Estado, lo que ha traído como consecuencia un alto grado de pobreza y poco desarrollo educativo de los habitantes de la región. Esto ha incidido mucho en la formación de los estudiantes que además de ser pobres, carecen de un espíritu de superación y pocas relaciones afectivas, conllevando esto a la crisis de la pérdida de valores que tanto afecta nuestra comunidad.

En cuanto al PEI tiene en uno de los elementos centrales en cuanto a la concepción del aprendizaje lo siguiente: Desde los principios del siglo XX, incluso desde antes, ha habido una preocupación por el aprendizaje, que ha originado investigaciones encaminadas a conocer como se produce. Las primeras teorías derivadas de estas investigaciones, se debieron en general a la psicología conductista, que tiene en B. F. Skinner, un referente paradigmático. Posteriormente, se fueron adoptando los principios de la psicología cognitiva, formulados, entre otros autores por L.S. Vigotski, A. Bondura, J. S. Bruner y D. P. Ausubel, cuyas aportaciones construyen el fundamento del constructivismo. En este marco, al “aprender a aprender”, las estrategias de aprendizajes y las habilidades metacognitivas constituyen elementos de renovación en el sistema educativo.

Las teorías del desarrollo humano, que se ocupan de la persona desde el punto de vista moral, emocional, del autoconcepto, etc. Estas teorías analizan los factores que inciden en el aprendizaje, las cuales pueden ser intrapersonales (capacidades, inteligencia, atención, memoria, personalidad, autoconcepto, motivación, etc.) y socio-ambientales (contexto, docente, contenido, etc.). Las teorías conductistas insisten en la modificación de la conducta, consideran que la mayor parte de la conducta humana es aprendida y es por lo tanto susceptible de ser modificada mediante técnicas adecuadas (refuerzo, modelado, etc.) La corriente cognitivista pretende aunar el humanismo y el conductismo. Sus aportaciones se refieren al procesamiento de la información para que los

aprendizajes sean efectivos. Esto implica que, si se quiere prevenir posibles problemas de aprendizaje escolar que puedan derivar en fracaso, se debe intervenir en el desarrollo de las funciones implicadas en el procesamiento de la información. El cognitivismo sostiene que el ser humano es activo, en lo que se refiere a la búsqueda de información. Esta se va procesando con una motivación intrínseca para encontrar un orden lógico, un significado personal y una predicción razonable en su entorno físico y psicológico. Como parte de ésta búsqueda de significados y comprensión, las persona desarrollarán significados y comprensión, las persona desarrollarán estructuras cognitivas o constructos con los cuales procesan los datos del entorno para darles orden y significado. La naturaleza de estos constructos cambian de un individuo a otro y en un mismo individuo cambia a lo largo del tiempo. Las teorías cognitivas, en su concepción constructivista, se organiza en torno a las siguientes ideas:

- El estudiante es responsable último de su aprendizaje
- El estudiante relaciona la información nueva con los conocimientos previos
- El estudiante da un significado a las informaciones que recibe
- El estudiante asimila contenidos nuevos, con base a los elaborados previamente

La teoría del desarrollo humano va más allá del desarrollo cognitivo. También hay un desarrollo emocional, social, personal y moral. Por tanto, el aprendizaje no debe limitarse a los aspectos cognitivos. El desarrollo de la personalidad integral del individuo incluye como mínimo dos grandes dimensiones la cognitiva y la emocional.

El municipio de Zapayán hace parte de división político-administrativa del MAGDALENA; este departamento se llama así por el río del mismo nombre que los baña de Sur a Norte por el sector occidental, bautizado así por Rodrigo de Bastidas en 1501.



Creado por la Constitución de 1886, su territorio estaba formado por lo es hoy, más el departamento del Cesar y la Guajira, los que fueron segregados en 1954 y 1965, respectivamente.

Está conformado por un Distrito Turístico, Cultural e Histórico, Santa Marta, que es la capital y 29 municipios.

Se localiza en la Región Caribe de Colombia, al norte de América del Sur. Tiene una extensión total de 22.743 Kms<sup>2</sup>.

Sobreviven en su territorio cuatro grupos indígenas: los Arhuacos, los Kogis, los Arzarios y los Chimilas.

Sus principales expresiones folclóricas son: la cumbia, el chandé, cucambas, pajaritos.



## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA CENTRAL**

Preocupados por los bajos índices de aprovechamiento escolar, se han buscado continuamente sus causas, concluyéndose que las mismas son tan diversas como complejos los fenómenos sociales de los que el sistema educativo forma parte. Pobreza, deserción, insuficiente capacidad para atender la demanda, desnutrición y muchos otros factores inciden en una situación que, en lugar de mejorar, tiende a agravarse. Tanto maestros como padres de familia se quejan de la deficiente formación con que los alumnos van cursando desde los primeros años del nivel básico primario.

Entre las mayores preocupaciones que se vienen presentando se observa la gran dificultad de los estudiantes para leer y escribir en forma óptima, la adquisición de estas habilidades son necesarias, pudiéndose calificar de indispensable no cabe la menor duda de que el desarrollo positivo de la lecto-escritura en los estudiantes a través de la lúdica es una exigencia real para elevar la calidad educativa y, es por ello que debemos establecer las estrategias adecuadas para alcanzarlo para la asimilación de los conocimientos y el desarrollo de ciertas aptitudes. Esa situación parece coincidir con la opinión de gran parte de los docentes quienes se encuentran dirigiendo estudiantes que no comprenden lo que leen y menos son capaces de reproducir sus ideas en forma escrita. Las dificultades llegan incluso a la limitada capacidad de comunicarse oralmente. Esta situación es observable en los niños de Primero de Educación Básica Primaria de la Institución Liceo Zapayán. Esto nos lleva a preguntarnos: ¿Qué sucede con la enseñanza de la lecto-escritura? Si nos limitamos a la experiencia docente, tendríamos que pensar que carecemos de la definición de un método que produzca resultados aceptables, en la enseñanza de la lecto-escritura en los primeros grados, ello aunado a las presiones que exige la enseñanza en los primeros niveles, donde la



responsabilidad del maestro está en función de que los niños deben aprender a leer y escribir.

Bajo esta perspectiva, sin intención de querer dictar recetas didáctico-pedagógicas, sería conveniente determinar en qué etapa del proceso enseñanza-aprendizaje de la Básica Primaria se halla la causa de esta grave falencia. Es el caso de los estudiantes de 1º de la Básica Primaria de la Institución Liceo Zapayán que no tienen una letra legible y de hecho un inadecuado uso del manejo de la escritura.

A través de una serie de sesiones realizadas con los estudiantes del grado Primero y en donde se llevaron a cabo actividades de lectoescritura utilizando evaluaciones individuales en hojas de papel, las cuales aparecen en los anexos se percibieron las siguientes manifestaciones:

- Escritura irreconocible o ilegible o difícilmente legible: fallos en los trazados de las letras. Generalmente las letras más ilegibles suelen ser: e, n, d, t, r, i, a, h, b. Esta ilegibilidad se suele relacionar con: una mala terminación en algunos trazos horizontales, con trazos superiores cortos, sustitución de trazos curvos por rectos, con la indiferenciación entre letras mayúsculas y minúsculas y con la escritura en espejo.
- Trastornos en los trazos, direccionalidad de los giros...
- Posición inadecuada para escribir, con malos resultados en la efectividad escritora.
- Los trazos elípticos de algunas letras se realizan de forma inversa, es decir en el mismo sentido de las agujas del reloj.

- Progresivo deterioro de la calidad en la ejecución de la escritura a medida que avanzan en un texto.
- Trazado de determinadas letras y números de abajo a arriba.
- Dificultades para mantenerse en un mismo renglón.
- Espaciamiento incorrecto de letras, palabras y renglones.
- Ausencia total o mala conservación de los márgenes.
- Escritura temblorosa.
- Letras demasiado grandes o demasiado pequeñas.
- Confunde una letra con otra similar, pero de diferente sentido
- Modifica la secuencia en el orden de las letras o palabras
- Cambia una letra por otra, porque tiene una pronunciación similar
- Omisión de una o varias letras en una palabra
- Agrega letras o sílabas a las palabras escritas
- Une sílabas de la palabra siguiente
- Separa alguna sílaba de una palabra

Para ello, es necesario delimitar con definiciones precisas los diferentes campos de la Lengua que están involucrados en este proceso:

1) La lectura es una actividad principalmente intelectual en la que intervienen dos aspectos fundamentales: uno físico, la percepción visual, y otro mental, la comprensión de lo leído. Ambos aspectos, estrechamente relacionados, son de capital importancia, ya que de su adecuado desarrollo depende la eficacia de los resultados.

2) La escritura es un proceso mecánico, una destreza psicomotriz mediante la cual se aprende a escribir palabras y oraciones y, justamente, de ese ejercicio sistemático y progresivo, depende su soltura y legibilidad.

Si bien es conveniente que el aprendizaje de la lecto-escritura se realice en forma simultánea, la adquisición de la escritura como tal es un camino más lento. Igual que para toda destreza, el niño necesita de un tiempo de aprestamiento previo que se logra, en la etapa preescolar, a través del dibujo y del garabato.

En la infancia, la escritura está en vías de formación, sigue un modelo caligráfico escolar de una manera más o menos fiel, de ahí que sea tan importante la buena caligrafía del maestro.

El niño es un gran imitador que además sabe distinguir por intuición las formas bellas o armoniosas de las que no lo son. Por esa razón el docente debe comenzar a encauzar, en él, un juicio crítico y estético. Es necesario, por otra parte, que el maestro asuma una postura ejemplar, normativa y enriquecedora. Ejemplar porque debe servir de modelo, en este caso, a través de una caligrafía clara y correcta. Normativa, al tener que establecer normas para que los alumnos escriban con letra legible, prolija y espontánea.





Finalmente debe ser enriquecedora porque, además de aportar sugerencias, debe enseñar a reconocer y valorar cada tipo de letra a fin de poder seleccionar luego la más adecuada para cada ocasión. Esto último nos lleva a tener en cuenta el manejo de dos grafías diferentes: la cursiva y la imprenta.

Los métodos actuales de la enseñanza de la Lengua sostienen que, para obtener resultados más rápidos, los alumnos deben dar sus primeros pasos en el aprendizaje de la lecto-escritura utilizando el abecedario en imprenta, primero, mayúscula y luego, minúscula.

Sin ánimo ni autoridad para poner en tela de juicio estos conceptos, se considera de suma importancia que los docentes no deben dejar de lado la enseñanza de la letra cursiva, ni perder de vista el proceso de su adquisición y afianzamiento, ya que es un ingrediente más en la formación del perfil del educando.

La escritura cursiva es una sucesión de rasgos ascendentes y descendentes de distinta longitud que se unen entre sí de diversas formas: a) en ángulo (propia de los varones) b) redondeada o guirnalda (común en las niñas).

Si bien su aprendizaje parte de un modelo, cada alumno impone en él su estilo. Sus rasgos se van modificando conforme a su crecimiento y maduración.

La misión del maestro es procurar, por un lado, que la caligrafía de los alumnos no pierda legibilidad, y por otro, preservar, en cada uno de ellos, su estilo personal.

La escritura en imprenta debe ser tomada como la adquisición y adaptación automática y pasiva de un modelo convencional. Estos signos neutros distan mucho de reflejar los rasgos distintivos del alumno. Y por lo tanto no debe considerarse como una escritura personal sino de alternativa o de uso ocasional.

La fuerza de la escritura reside en la vitalidad de sus trazos. De ahí que los estudios grafológicos permitan conocer a través de ella, el carácter, el sexo, los gustos y hasta la salud física y mental de la persona. Es común por otra parte que tanto docentes como profesores reconozcamos a nuestros alumnos por su letra. La escritura cursiva es mucho más emotiva y elocuente de la vida de un hombre que la de imprenta.

Otro factor que contribuye, además, a la despersonalización de la escritura, es el manejo excesivo de la computadora desde temprana edad. Se ha comprobado que muchos niños de cinco y seis años comienzan a escribir sus primeras palabras pulsando en forma mecánica las teclas de la máquina y no afianzando la destreza motriz con el uso del lápiz.

Se cree que, en esta sociedad globalizada y tecnocrática, tanto padres como docentes deben contribuir a que los niños y/o niñas adquieran una identidad propia, con rasgos bien definidos. Procurar que aprendan y afiancen el manejo de una correcta escritura cursiva como parte de su expresión libre ya es un buen comienzo.

Las experiencias para el desarrollo de la lectoescritura que parten de las investigaciones psicolingüísticas realizadas a nivel internacional han permitido comprobar que los estudiantes construyen la lectoescritura en un proceso largo y de interacción con diversos tipos de materiales escritos: carteles, etiquetas, juegos lúdicos, actos de lectoescritura en el hogar, entre otros, Garassini, (citado en Álvarez, 2002).

Según la autora precitada, en esta concepción del aprendizaje de la lectoescritura el rol del docente cambia de un portador de información (tradicional) a un facilitador de experiencias de uso de la lectoescritura para que el estudiante construya su conocimiento. Hay que seleccionar recursos para facilitar



experiencias en el área del lenguaje escrito entre las cuales se encuentran: libros de cuentos, revistas, periódicos, libretas para mensajes telefónicos, materiales de asociación figura-palabra, letras sueltas, signos sociales, cartas con mensajes cortos, máquinas de escribir usadas, teléfono, pizarra y letras magnéticas, afiches y envases de alimentos con nombres visibles.

Desde esta perspectiva, es importante señalar que la utilización de los recursos anteriormente nombrados amplía el abanico de opciones para el aprendizaje de la lectoescritura bajo un enfoque psicolingüístico, cuyo planteamiento central es la adquisición del proceso lectoescritura de forma global.

Por otro lado, existe preocupación respecto a la deficiente preparación que alcanzan los educandos en los distintos niveles del sistema educativo colombiano. Hay consenso de la baja calidad del aprendizaje y de las destrezas adquiridas por los egresados de las escuelas básicas. Son conocidas las carencias que en materia de lectoescritura presentan los estudiantes al ingresar a otro nivel, donde se supone que tales destrezas ya están bien cimentadas.

El nivel de conocimiento que presentan en general los estudiantes en el área de lectoescritura es notoriamente bajo, no poseen dominio aceptable ni en la expresión oral ni en la escrita. Samet (1997), considera que en el proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante en Educación Básica "destaca la escritura como uno de los elementos más importantes del mismo y que durante la primera etapa de escolaridad debe procurarse una enseñanza acorde, en búsqueda del perfeccionamiento de la lectoescritura en función de su legibilidad". (p.120).

Por lo tanto, lo importante es que lo escrito por un sujeto puede ser fácilmente leído por otros. Pero si se observa con detenimiento las producciones o textos escritos de los educandos, se puede establecer que un gran número de ellos



presenta una escritura poco legible. Esto según Palacios (1992), es debido a:

Que muchos trabajan en posición inapropiada sobre el pupitre, con la cabeza cerca de la hoja de papel; aparte de que, pocas veces existe en las aulas de las escuelas por parte de los docentes un trato diferencial entre los alumnos de lateralidad dominante derecha y los de lateralidad dominante izquierda, circunstancia que contribuye a agravar la situación de legibilidad de la escritura que puede lograr el estudiante. (p.37).

En relación con lo planteado por el autor, la legibilidad de la letra constituye la suma de variados aspectos en los que se destacan: forma de las letras, uniformidad, espaciamiento, ligamentos, inclinación, tomar correctamente el lápiz, colocación del papel y conservar el cuerpo en buena posición al escribir, entre otros.

Gómez (1996) y Freinet (1997), coinciden al expresar que "las deficiencias en la escritura, en ciertos casos, pueden provenir de fallas en la enseñanza, que a su vez se producen por problemas intrínsecos como deficiencias psíquicas y deficiencias motoras graves"(p.58), circunstancias en las que hay que recurrir a metodologías específicas; en otros casos, las deficiencias de acuerdo a Lerner (1996), vienen dadas porque durante el proceso de enseñanza no hubo una orientación apropiada de los maestros, ausencia de atención individual, falta de estimulación y ejercitación adecuada; la ignorancia que se tenga del proceso natural que siguen en su desarrollo las tendencias y actividades de los niños, son causa de que los conocimientos de lectoescritura que la Institución imparte, carezcan de interés para el estudiante y debe responder a una motivación interna que provoca necesidad de adquirirlos. Entonces, es importante resaltar que el problema de la lectoescritura está circunscrita a factores fundamentales: la enseñanza, en donde juega un papel importante las estrategias metodológicas que el docente utilice para fomentar el aprendizaje de dicha lectoescritura, y por



otro lado, las condiciones tanto psíquicas como motoras del educando.

Según Álvarez (2002), el niño, por esa razón, durante las sesiones escolares se ve envuelto en una atmósfera artificial que no le motiva a mejorar el aprendizaje que obtiene, igualmente, existe la tendencia a darle cierta atención al estudiante durante la adquisición de la lectoescritura, pero una vez terminada ésta, su práctica sistemática no se continúa.

En el caso concreto de la escritura, esta situación tiene entre otras consecuencias, en el paso de la letra Script a la letra cursiva no se da de manera adecuada, por lo que el estudiante ha de confrontar serios problemas que lo confunden generándole inseguridad y confusión hasta el extremo de dificultarle la adopción de un estilo particular de letra.

Con relación a la enseñanza de la lectura y escritura, existen actualmente investigaciones sustentadas en los aportes teóricos de la psicolingüística y la psicogenética. Según estos estudios, el aprendizaje de la lectura y la escritura, es producto de una construcción activa que se realiza en etapas de estructuración del conocimiento, de acuerdo con el desarrollo cognoscitivo del estudiante. El problema con el estudiante que no aprende a leer y escribir, es la falta de adecuación entre su proceso natural de aprendizaje y la instrucción que recibe de quien le enseña, que no toma en cuenta su aprendizaje espontáneo y le impone un control arbitrario, desde afuera, y materiales de los cuales está ausente el lenguaje funcional y significativo (el lenguaje que él usa).

En base a lo expresado por la autora precitada, ésta establece que el estudiante pone interés por escribir, cuando lo que escribe le dice algo de su vida. De acuerdo con este planteamiento, la función del docente debe ser la de apoyar, guiar y facilitar aprendizaje, pero no controlarlo. Ya que lo descrito conduce a un aprendizaje deficiente que el estudiante demuestra en dificultades manifiestas





para transcribir con claridad lo que el docente le sugiere o para escribir legiblemente sus producciones escritas.

La tendencia tradicional de muchos docentes aún, es obligar al estudiante a copiar una forma de escritura pre-establecida, en la mayoría de los casos, dificultosa para su destreza manual personal, en vez de darle libertad de seleccionar un estilo particular de escritura, e irle indicando que la misma debe cumplir con la exigencia de legibilidad a través de su personalidad, presentación, uso adecuado de las líneas, entre otras.

Si se considera a la escritura como un instrumento de expresión indispensable en la vida de cada individuo, todo fracaso en su proceso de enseñanza y perfeccionamiento, puede tener consecuencias sobre las demás adquisiciones en cualquier materia escolar, y la situación es tanto más grave cuanto más tiempo pase sin ayuda.

La problemática planteada es notoria dentro de la realidad propia de la Institución Educativa "Liceo Zapayán", ubicada en el municipio de Zapayán, esto se ha podido observar a través de los trabajos escritos de los estudiantes. Es por ello que se considera necesario y de mucho interés hacer un análisis sobre las deficiencias más frecuentes que presentan los educandos de la primera etapa de Educación Básica, con relación a la legibilidad de la letra a fin de llegar a explicar las posibles causas de tales deficiencias, con el propósito de contribuir a superarlas.

A fin de establecer con mayor precisión los motivos que determinan el problema, se plantean algunas interrogantes para direccionar la siguiente investigación:

1. ¿Utilizan los docentes la metodología apropiada, para guiar al estudiante en la enseñanza y práctica de una escritura legible?



2. ¿Cuáles son las fallas caligráficas que dificultan la legibilidad de la escritura de los alumnos que cursan la primera etapa de Educación Básica?
3. ¿Qué factores determinan la legibilidad de la escritura en estudiantes que se inician en este proceso de aprendizaje?
4. ¿Cuáles recursos utiliza el docente para la el desarrollo de una escritura legible en los niños?



### 3. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA CENTRAL

Los fundamentos lúdicos han constituido una forma de actividad inherente al ser humano, tomados desde la era primitiva, en donde las actividades como la danza, la pesca, la caza, las luchas se consideraban como actividades de supervivencia hasta nuestros días en donde el movimiento, la expresión oral y corporal siguen siendo los medios de expresión inherentes al ser.

Desde principios del siglo XX se han realizado estudios, que en el transcurrir de los años han generado cambios contundentes y marcadas pautas en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

La lectura ha sido considerada como una habilidad o destreza que utilizamos para adquirir información y registrarla en los más diversos formatos. El acto de leer es un proceso que abarca múltiples aspectos, el registro de los símbolos gráficos, su decodificación, clasificación y almacenajes para la clasificación de ideas, la estructuración de conceptos, sentencias y formas más elaboradas de organización del lenguaje, constituyen elementos de un complejo proceso de aprendizaje. Repetir este proceso es un verdadero entrenamiento mental, que permite aliviar el esfuerzo que realizamos para la adquisición de nuevos conocimientos.

Diversos autores han elaborado sus conceptos sobre el proceso de la lectoescritura; entre estos pueden citarse a los siguientes: Goodman (1.989), expresa que: "La lectura es un proceso de predicción, elección, confirmación y auto - corrección". El indica que los lectores, basados en sus experiencias previas, interactúan con los textos construyendo así el significado.



Para Susana BorelMaisonny (1989), "Leer oralmente, ante un signo escrito es encontrar su sonorización plena de sentido".

En el mismo sentido de la lectura como interacción se encuentra el concepto de Ralph Stalger (1991), quien indica que "Lectura es la palabra usada para referirse a una interacción por la cual el sentido codificado por un autor en estímulos visuales, se transformará en sentido en la mente del autor".

Gastón Mialaret 1991, enfatiza la comprensión en la lectura cuando indica que: "Saber leer es comprender lo que se descifra, es traducir en pensamiento, ideas, emociones y sentimiento, un pequeño dibujo que corre a lo largo de una línea".

La lecto-escritura desde el punto de vista del constructivismo, se fundamenta en las teorías de Piaget y la teoría Psico-lingüística, con sus representantes: Kennet Goodman, Smith Frank y Emilia Ferreiro (1.989).

Estos tienen su punto de coincidencia al concebir al lector como centro del proceso activo complejo. Esto quiere decir que no puede ser tratado en forma aislada, ya que la misma implica hablar, escuchar, leer y escribir. El acto de leer y escribir no pueden ser separados, ya que este es un proceso donde el sujeto es quien construye su propio aprendizaje y el desarrollo de este es de continua reorganización.

Piaget (1982) percibe al niño como ser pensante, activo, creador, que construye hipótesis propias a partir de su interacción con el medio e interpreta los estímulos externos en función de esas hipótesis que el mismo ha elaborado. Entre las afirmaciones de la teoría de Piaget se sustenta que el conocimiento no es reproducción sino reconstrucción, lo cual evidencia que el aprendizaje está subordinado al desarrollo en dos sentidos: en primer lugar se dice que los progresos que se originan son siempre en función del nivel del desarrollo del



sujeto. En segundo lugar, los mecanismos que el sujeto pone en juego durante las situaciones de aprendizaje, para apropiarse de actos que son los mismos que actúan en el desarrollo.

En la década de los años 80 la Docente Dolores Ortega Muñoz, dirigía uno de los grados Primero de Básica Primaria en la Escuela Rural Mixta de Bálsamo, el cual estaba conformado por estudiantes con toda clase de problemas en el aprendizaje de la lecto-escritura; en vista del bajo rendimiento implementó una manera de hacerle agradable y amena la estadía y la adquisición de conocimientos de los estudiantes que consistía en la práctica de lecto-escritura a través de la lúdica. Fue una novedad y la estrategia resultó exitosa, los estudiantes empezaron a avanzar en su proceso pero a pesar de lo anterior los padres no entendieron ni le dieron credibilidad a los resultados, ya que a su parecer los niños y niñas estaban era perdiendo el tiempo, y decían que para aprender a jugar, no necesitaban ir a la Escuela. Debido a lo anterior, la estrategia no se pudo multiplicar y se volvió a las clases rutinarias.

En el año 1996 a nivel del Departamento del Magdalena se dictaron una serie de Talleres, muy buenos, sobre el aprendizaje de la Lecto-escritura a través de la lúdica, pero se cometió el error de desarrollárselos sólo a Docentes que impartían las clases de Educación Física y éstos no los multiplicaron a los demás.

Natividad Cabezas García, profesora de E. I. – C. P. Isabel la Católica de Las Palmas de Gran Canaria, España, en el año 2.000 aplicó un programa de motivación a la Lecto-escritura a partir de la lúdica, que ha sido significativo, dando una respuesta positiva y ahora es la atracción para los niños y niñas.

Según Froebel, la mejor forma de llevar al niño a la actividad, la expresión y la socialización serían los medios de los juegos. Esta teoría, determinó que los juegos fueran tenidos como factores decisivos en la edad de los niños y niñas.



Para Clopparde, Dewey y Piaget; la actividad lúdica es la cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores, por ello es indispensable su aplicación en la práctica educativa.

Freire Paulo dice que, la educación lúdica integra en su esencia una concepción teórica y otra práctica actuante y concreta en donde sus objetivos son la estimulación de las relaciones cognitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, utilizan la mediación y la socialización del conocimiento en la provocación de una reacción activa, crítica, creativa en el estudiante.

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad. En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación básica primaria debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias Pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

#### 4. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto surgió, en el área de español, como respuesta a la preocupación de los docentes del grado Primaria, que pretendían buscar estrategias de aprendizaje en la lectura y escritura para los niños con dificultades en cada una de las sedes de la "Institución Educativa Zapayán", permitiendo mejorarla mediante actividades lúdicas propuestas.

Los beneficios que se obtendrán se notarán en un tiempo de ocho meses y los beneficiarios serán los estudiantes del Grado Primero.

Como el juego permite al niño, desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias, expresar y controlar sus emociones, ponerse en el punto de vista de otro, ampliar los horizontes de sí mismo, aprender a cooperar, a comunicarse con los demás, a interiorizar la importancia de leer y escribir, este proyecto pretende potenciar el juego como una actividad lúdica placentera y educativa que debe formar parte de la cotidianidad de los niños y niñas de nuestra Institución, en la adquisición de conocimientos de lectoescritura. Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela. La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer,



el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002): La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42) La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el docente la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación básica primaria debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.



## **5. OBJETIVOS DEL PROYECTO**

### **5.1. OBJETIVO GENERAL**

Diseñar y validar una estrategia pedagógica basada en la lúdica como mediación que favorece el mejoramiento de los niveles de aprendizaje de la lectura y sus procesos de enseñanza en el nivel de Educación Básica Primaria del Liceo Zapayán.

### **5.2. OBJETIVO ESPECÍFICOS**

- Describir y evaluar las prácticas educativas que se promueven en la Institución Educativa Liceo Zapayán para el desarrollo de los aprendizajes de la lectoescritura.
- Fundamentar teóricamente la lúdica como estrategia pertinente para la promoción y el desarrollo de aprendizajes significativos de la lectoescritura en la Institución Educativa Liceo Zapayán.
- Ejecutar con mucha frecuencia todos los procesos lúdicos que conlleven a una mejor interacción del educando para lograr los objetivos que se pretenden obtener en el Liceo Zapayán.
- Asumir una actitud crítica y responsable frente a la problemática descubierta en el Liceo Zapayán sobre el proceso del aprendizaje.

## 6. REFERENTES CONCEPTUALES DEL PROYECTO

El inicio de la propuesta investigativa La lúdica como estrategia pedagógica para incentivar los procesos de la enseñanza de la escritura con los estudiantes de Primer grado de básica primaria de la Institución Educativa Liceo Zapayán, Municipio de Zapayán parte desde múltiples conceptos y teorías que son el fundamento de la misma, entre ellas: la lúdica, el juego lúdico, el paradigma investigación acción, entre otras.

Teniendo en cuenta la naturaleza de esta investigación, es pertinente explicitar el concepto de lúdica y juego lúdico.

Lúdica proviene del latín *ludus*, Lúdica/co perteneciente o relativo al juego. Siempre se han relacionado los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad.

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano. Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de la lúdica potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

La lúdica se ha entendido como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente



generadora de emociones. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La lúdica es una dimensión que cada día ha venido tomando mayor importancia en los ambientes educativos, particularmente porque parece escapar a la pretensión instrumentalista que caracteriza a la escuela. La lúdica se presta a la satisfacción placentera del niño por hallar solución a las barreras exploratorias que le presenta el mundo permitiéndole su auto creación como sujeto de la cultura, de acuerdo con lo que señala al respecto Huizinga (1987): "La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica".

Aquí es importante resaltar la relación existente entre juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el juego lúdico como parte vital del niño que le permite conocer su entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en un mundo humanizado.

Para el tema que se expone, se trata de incorporar la lúdica en los ambientes educativos, específicamente en el aprendizaje de la escritura pues da lugar a los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, opción que se sustenta desde el reconocimiento de que lo lúdico también reside en el lenguaje y atraviesa los procesos educativos constituyéndose en medio y fuente que permita relacionar pensamientos para producir pensamientos nuevos. Se debe ser consciente que en la formación del niño y el joven interactúan varios factores, y que lo lúdico es un escenario enriquecedor por lo cual no hay que perderlo de vista, si se quiere abordar unas pedagogías propias del imaginario y representaciones de ellos.

Uno de los elementos que han permitido generar ambientes de aprendizaje lúdicos



es la incorporación del juego: Este es un recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en los niveles de preescolar y primaria, pero que, a medida que se avanza en la escolaridad tiende a relegarse, a favor de formas más expositivas de enseñanza.

El juego es una función vital sobre la que no es posible aún dar una definición exacta en términos lógicos, biológicos o estéticos. Descrito por sus características, el juego no es "vida corriente" ni "vida real", sino que hace posible una evasión de la realidad a una esfera temporal, donde se llevan a cabo actividades con orientación propia. El aislamiento espacio-temporal en el que tiene lugar el juego genera mundos temporales dentro del mundo habitual, a partir de una actividad particular. El juego introduce en la confusión de la vida y en la imperfección del mundo una perfección temporal y limitada: Permite al sujeto crear un orden.

La noción de juego en su forma coloquial, tal como es presentada por algunos autores, se concibe como una actividad u ocupación voluntaria, ejercida dentro de ciertos y determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero absolutamente obligatorias; que tiene un final y que va acompañado de un sentimiento de tensión y de alegría, así como de una conciencia sobre su diferencia con la vida cotidiana.

La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas



prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

Para entender la lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de la teorías conductistas - positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico sólo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable. Por otra parte, también debemos comprender las teorías del psicoanálisis, que estudian al juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo. Alrededor del concepto del juego existen muchas teorías. De su estudio se han ocupado Sicólogos, Pedagogos, Filósofos, Antropólogos, Sociólogos, Recreólogos, Historiadores, etc. Cada teórico ha abordado dicho concepto desde el dominio experiencial de las disciplinas. De igual forma, dicha problemática, ha sido analizada desde un interés reduccionista, que hace que la comprensión de este concepto sea incorrecta.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze), como un lugar que no es una cuestión de realidad síquica interna ni de realidad exterior (Winnicott), como algo sometido a un fin (Dewey); como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois), como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga) .Desde otras perspectivas, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud)".

Estudiosos del juego (Ferrari, 1994, pp. 47-49) destacan que puede emplearse con una variedad de propósitos dentro del contexto de aprendizaje. Señalan que dos de sus potencialidades básicas, las más importantes, son la posibilidad de construir autoconfianza e incrementar la motivación en el educando. Es un método





eficaz que posibilita una práctica significativa de aquello que se aprende, el juego en la educación ha servido como motivador y a veces como recurso didáctico, sin embargo, en la práctica pedagógica no se ha explorado suficientemente su potencial como espacio de conocimiento y de creatividad.

De este modo, cabe pensar que los juegos lúdicos pueden ser no sólo ocasión de entretenerse y divertirse, que es lo primero que se asocia con el juego; la sorpresa, lo gracioso, son componentes naturales en el juego.

La lúdica a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio.

Muchas teorías clásicas de la lúdica a principios de siglo, trataron en su mayoría el significado de la misma, considerándola un factor determinante en el desarrollo del niño.

Con previa revisión de materiales bibliográficos, se dio a conocer trabajos, donde se expuso lo siguiente:

Borges y Gutiérrez (1994). En su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que la lúdica, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de ella se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Asimismo, Peña (1996) en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores". Afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los estudiantes, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los estudiantes desarrollen actividades favorables.



Al respecto Perdonó y Sandoval (1997), en su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", señalan que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

Posteriormente García (1998), en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora", concluye que mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

Bases Teóricas. Las concepciones teóricas en las que se sustentó la presente investigación, fueron las siguientes:

Friedrich Froebel y la concepción inicial del preescolar y la básica primaria:

Fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, quien con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

A pesar del interés en el trabajo de Froebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedosos para ser aceptados por el público.

Jean Piaget: La posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva.



La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que este es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental (...) tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material. (Enríquez 1996) p. 21.

El juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación en tal forma que se producen procesos que la prolongan por sí misma, por eso podemos decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación.

Los tipos de juegos según Piaget se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar y la básica primaria; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres - los seis – siete-nueve años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean... La



realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

En otro orden de ideas Enriquez (1996) establece la posición de Vygotsky, determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. En la edad inicial la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias.

Los niños van construyendo continuamente su propio saber para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan. De este modo cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros.

Sigmud Freud vincula el juego a los sentimientos inconscientes, y al símbolo como disfraz que se ponen los niños para ocultar la realización de sus deseos.

Lo que en el adulto encuentra expresión a través a través de los sueños, en el niño se expresa a través del juego.

Para Freud, el juego simbólico gobierna las actividades lúdicas de los niños. Según el sabio austriaco, este juego no es más que la expresión misma del principio del placer.

Para Lev Vygotsky, el juego es una de las maneras que tiene el niño de participar en la cultura. El juego resulta así una actividad cultural, regulado por la cultura misma, y genera junto al aprendizaje escolar zonas de desarrollo próximo. En los escenarios lúdicos, el niño ensaya comportamientos y situaciones para los que no están genera junto al aprendizaje escolar zonas de desarrollo próximo. En los escenarios lúdicos, el niño ensaya comportamientos y situaciones para los que no están preparados en la vida real, pero que poseen cierto carácter de previsión o preparación. Vygotsky da cuenta de la aparición de elementos comunes entre las situaciones de juego y las situaciones escolares. Por ejemplo: La “amplitud” como elemento particular del juego, pues en este se proporciona un marco amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia.

El niño avanza esencialmente a cambios en cuanto a necesidades y conciencia. El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica; considera al juego como una actividad conductora que determina su desarrollo y evolución.

Para Jerome S. Bruner el juego “es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y, por lo tanto, de aprender en una situación menos arriesgada”

Según Bruner, el juego le permite al niño realizar una actividad sin preocuparse por los resultados de la propia acción. Solo concentrándose en la realización de la actividad el niño establece sus metas en función de sus posibilidades, sin verse



presionado por la necesidad de alcanzar un objetivo que le produciría frustración de no lograrlo. En el juego, el niño puede alcanzar metas sin proponérselo, y sin frustrarse si no las alcanza, porque la propia realización de la actividad le resulta placentera.

Una correcta lateralización o, como mínimo, un grado significativo de preferencia por uno de los lados, ha sido reclamado como prerequisite indispensable para un buen aprendizaje de la lectoescritura. Este argumento se basó en la constatación de que las dificultades en la lectoescritura aparecían más frecuentemente en los estudiantes que presentaban inseguridad en la orientación o arbitrariedad en cuanto a los movimientos oculares de rastreo.

En toda clase de actividad codificada -convencional- pueden aparecer entonces trastornos debidos a la insuficiente jerarquización cerebral, manifestándose consecuentemente en la lectura, el deletreo, la escritura, etcétera, y adoptando comúnmente formas de inversión, transposición, omisión.

La visión, juntamente con la audición están también comprometidas en el acto lector. Los defectos visuales, pueden condicionar el aprendizaje de la lectoescritura. Parece que en general, y respecto a la visión, hay poca relación entre los defectos visuales y la capacidad de leer, únicamente tienen cierta incidencia la falta de agudeza visual para ver de cerca y el equilibrio muscular deficiente en el ojo.

Durante el acto lector los movimientos oculares son discontinuos e irregulares.

Las impresiones visuales llegan al cerebro en los momentos de pausa, cuando la imagen se detiene en la retina. Los ojos efectúan de cuatro a diez pausas a lo largo de una línea de longitudes normal.



Consecuentemente e independientemente de la incidencia de defectos visuales en el aprendizaje de la lectura, existe un factor de madurez ocular relacionado con el tono muscular y la automatización de los «barridos oculares», ya que *no se lee letra por letra*, sino por una percepción global, sincrética, que recae sobre los primeros signos y sobre la primera mitad de las palabras.

La discriminación auditiva como factor interviniente en el aprendizaje de la lectoescritura ha merecido también la atención de los especialistas.

La complejidad de la lectura incluye el desarrollo de capacidades de comprensión, interpretación, conceptualización, resolución de problemas y razonamiento.

No es de extrañar, pues, que se presuponga una inteligencia general y alguna específica suficientemente desarrollada para abordar el aprendizaje lector y, por tanto, que en la madurez para la lectoescritura se incluya como elemento constitutivo el factor inteligencia.

La adquisición de un buen esquema corporal y la consecuente orientación en el espacio es condición para un buen aprendizaje de la lectoescritura.

El niño debe haber superado el estadio de referencia al propio cuerpo y ser capaz de orientar objetos entre sí adquiriendo la noción de relatividad en la posición de éstos.

Corresponde esta situación a una correcta organización perceptiva-motora como base de las estructuras témporo-espaciales. El aspecto temporal de estas estructuras viene dado por las percepciones visuales.

En algunas ocasiones, junto al fracaso en el aprendizaje de la lectura, aparecen simultáneamente indicios que hacen pensar en trastornos emocionales o de la

personalidad. Difícil es deslindar cuándo esos trastornos son causa o consecuencia de la dificultad de aprendizaje. En cualquier caso, toda tarea larga, sistemática, progresiva y con cierto grado de complejidad la lectura reúne esas características, requiere un equilibrio emocional, una motivación y un grado razonable de gratificación para que el proceso siga su curso normal. El ambiente que rodea al niño influye en el grado de madurez para la lectoescritura, puesto que es la referencia de todas las experiencias que llenarán o no de significado a los símbolos impresos.

La madurez se adquiere respecto a la posibilidad de efectuar una actividad determinada, pero también orientada y referida a intereses concretos y significativos para el niño, que pueden ser desarrollados y satisfechos con esa actividad.

Por tanto, no le basta al maestro saber si el niño está maduro para iniciar el aprendizaje de la lectoescritura. Debe saber también *qué texto puede leer* -no únicamente respecto a su dificultad, sino a su significación.

Los niños aprenden mejor a leer cuando pueden identificar con el ambiente a los personajes y situaciones presentados en los libros y más aún cuando los textos han sido elaborados oralmente por él mismo.



Figura 1. Planteamientos sobre la Lúdica según diversos autores.



## **7. PROCESO METODOLÓGICO DEL PROYECTO**

En este capítulo se describen los pasos seguidos para recobrar la información. Donde se incluye una investigación de campo, diseño, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de análisis de los datos.

En este trabajo se descubrieron una serie de problemas en la cual se descubren múltiples dificultades, donde los estudiantes manifiestan a través de la lectoescritura diferentes tipos de debilidades, no sin antes admitir que estos mismos presentaban variedad de edades. (Zorrilla ,1993:43)

Para ello, se utilizaron distintos tipos de materiales que se encontraban dentro de la región objeto de estudio, tales como: Bejuco, frutos, hojas secas y verdes, pequeñas plantas y animales domésticos que le facilitaban al investigador un apoyo mucho más acentuado para llegar al objetivo propuesto, y de esta manera obtener unos mejores resultados frente a la presente investigación.

### **Diseño de la Investigación**

En esta investigación se dieron los siguientes pasos:

1. Técnica de Recolección de Datos (Para indagar sobre los problemas presentados por los niños).
2. Implementación de estrategias pedagógicas y lúdicas (Rondas, estribillos, ejercicios de campo abierto, actividades de juego, etc.)
3. Se involucraron a otros docentes del Liceo Zapayan.
4. Se utilizaron instrumentos o material didáctico (Mapas, láminas, microscopios,





etc.)

5. Se realizó una entrevista (para conocer mucho más de cerca las dificultades)
6. Clasificación de Datos de diferentes categorías.
7. Interpretación sobre la información categorizada.
8. Diseño de una Unidad Didáctica.
9. Evaluación para dar con el grado de comprensión conceptual de los niños.

El diseño metodológico utilizó la técnica de recolección de datos para indagar las necesidades presentadas por los estudiantes y los beneficios de la aplicación de la propuesta metodológica. Por tanto se aplicó una metodología lúdica para superar tales dificultades a través de rondas, estribillo y ejercicios de campo abierto. Se involucró a otros docentes de la Institución en el Proyecto a través del canto, los gritos, actividades de juego en general con los estudiantes.

### **Población y Muestra**

La población de la presente investigación correspondió a los 95 estudiantes del Grado Primero de la Institución "Liceo Zapayán" ubicada en el municipio de Zapayán.

La muestra está representada en este caso, por el 30 % de la población. El criterio para la selección de este porcentaje se fundamenta, de acuerdo a las ideas de Ramírez (1994), según el cual "la mayoría de los autores han coincidido en señalar que para los estudios sociales, con tomar un aproximado de 30% de la población se tendría una muestra con un nivel elevado de representatividad" (p.66).

Tabla No. 1. Datos tomados del Liceo Zapayán, Municipio de Zapayán

Población Estudiantil	Muestra
95	32

### **Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

La técnica de Recolección de Datos seleccionadas es la observación. El instrumento corresponde a un registro de Observación elaborado de acuerdo a los lineamientos de una lista de cotejo.

Para conocer el nivel de conocimiento sobre lecto-escritura, a través de la lúdica como estrategia pedagógica para incentivar los procesos del grado Primero de Básica Primaria se utilizaron instrumentos como: fichas didácticas, las cuales evaluarían el nivel de conocimiento y aptitudes que tienen los niños frente al manejo de la lectoescritura. Una entrevista para confrontar los que dicen los estudiantes acerca de sus dificultades y obtener mayor información. Observaciones directas, para ampliar la información obtenida inicialmente y apreciar la realidad en forma más objetiva.

### **Técnicas de Análisis de los Datos**

El análisis de los resultados se desarrolló de la siguiente manera:

- 1.- Se realizó la descripción detallada de la información recogida en los instrumentos.
- 2.- Categorización: Se clasifican los datos en diferentes categorías, de acuerdo a los objetivos y principios teóricos del estudio.
- 3.- Teorización: Se interpretó la información categorizada, estableciendo la correlación existente entre estos elementos y los principios teóricos en los que se fundamentó la investigación.



### Secuencias de fases:

1- Se diseñó la unidad didáctica relacionada con los principales conceptos lúdicos a enseñar en el Grado Primero de Básica Primaria.

También se hizo una evaluación que permitiera dar a conocer cuál es el grado de comprensión conceptual que poseen los estudiantes en el ámbito lúdico.

2- Con base en los resultados obtenidos en la evaluación de entrada, se procedió a implementar las estrategias pedagógicas y lúdicas, con el fin de promover la comprensión conceptual de los estudiantes del Grado Primero de Básica Primaria.

Las estrategias que más adelante se comentan, se basan en una serie de talleres y juegos que tenían como fin demostrar que la lúdica empleada de manera intencional puede promover y mejorar la comprensión conceptual de los estudiantes.

3- En esta fase se evaluaron los resultados, aplicando la prueba de salida que consistió en conocer el desempeño conceptual de los estudiantes; después de experimentar el aprendizaje de conceptos de una manera lúdica, se compararon los resultados obtenidos en la primera prueba con los de la prueba dos.



Tabla No.2. Cronograma de Actividades

	Enero			Feb.			Marzo			Abril			Mayo			Junio			Julio			Ago.			Sept.		
1																											
2																											
3																											
4																											
5																											
6																											
7																											
8																											
9																											
10																											
11																											
12																											
13																											
14																											
15																											



Tabla No.3 Esquema de Problemas detectados en los estudiantes

Problemas detectados	Estudiantes Observados		
	Siempre	A veces	Nunca
– Escritura irreconocible o ilegible o difícilmente legible: fallos en los trazados de las letras	26	4	2
– Trastornos en los trazos, direccionalidad de los giros...	20	7	5
– Posición inadecuada para escribir, con malos resultados en la efectividad escritora.	19	7	6
– Los trazos elípticos de algunas letras se realizan de forma inversa, es decir en el mismo sentido de las agujas del reloj.	15	9	8
– Progresivo deterioro de la calidad en la ejecución de la escritura a medida que avanzan en un texto.	16	8	8
– Trazado de determinadas letras y números de abajo a arriba.	9	6	17
– Dificultades para mantenerse en un mismo renglón.	6	9	17
– Espaciamiento incorrecto de letras, palabras y renglones.	14	7	11
– Ausencia total o mala conservación de los márgenes.	15	10	7
– Letras demasiado grandes o demasiado pequeñas.	4	10	18
– Confunde una letra con otra similar, pero de diferente sentido	13	7	12
– Modifica la secuencia en el orden de las letras o palabras	12	6	14
– Omisión de una o varias letras en una palabra	20	4	8
– Une sílabas de la palabra siguiente	10	5	17
– Separa alguna sílaba de una palabra	5	3	24



## **8. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**

Como resultado de la investigación y administración del instrumento en la Institución Liceo Zapayán que posee Primero de Primaria, se analizan e interpretan los resultados, para obtener los hallazgos más importantes.

Cabe aclarar que aunque la muestra es de 32 estudiantes, la mayoría de ellos tienen varias dificultades de escritura, por lo que a criterio del autor de la investigación, se administraron instrumentos a todas las secciones del Grado Primero, resultando un total de 95 cuestionarios, que son los que sustentan los hallazgos.

### **PROPUESTA LÚDICA**

#### **I. CÓMO DRAMATIZAR UN CUENTO**

El cuento es el primer acercamiento que el niño hace a la literatura y al texto oral y escrito.

La dramatización de cuentos supone, además del despertar del niño al gusto y al interés hacia la literatura, y consiguientemente hacia la lectura, la globalización de determinados contenidos del currículum de las distintas áreas, a la vez que nos permite trabajar dichos contenidos de una forma activa, lúdica y atractiva.

#### **LA DRAMATIZACIÓN DE CUENTOS**

Al trabajar la dramatización de cuentos, estamos trabajando:



La comprensión y expresión oral  
La estructuración temporal  
La estructuración espacial  
La capacidad de simbolización  
La iniciación al concepto de cantidad  
Las relaciones sociales  
La expresión corporal

Y al lado de todo esto, el paso de un lenguaje egocéntrico a uno comunicativo.

Esta actividad debe ser planteada como básica dentro de cualquier currículo, ya que es divertida y enriquecedora, tanto para los estudiantes como para el adulto encargado de su formación.

Se ha elegido, para mostrar de forma práctica el desarrollo del método, un cuento perteneciente a la tradición oral.

Erase de una vez un príncipe, que se perdió en un bosque mientras paseaba. Asustado gritaba: "¡Socorro!, ¡socorro!". De entre los árboles salió un duende, que, le dijo -¿Qué te pasa, príncipe? -Me he perdido - le contestó el príncipe-, y no encuentro el camino hacia mi castillo. -No te preocupes - le dijo el duende-, yo te indicaré el camino para salir del bosque, pero tienes que cumplir tres condiciones: La primera, debido a que tengo los pies muy pequeñitos y muy delicados y no puedo soportar las piedras del camino, necesito que alguien me las vaya aplastando.

La segunda, debido a que por un ojito no veo bien, necesito que alguien me traiga la hojita más alta de los árboles del bosque; y la tercera consiste en que necesito que alguien vaya borrando las huellas del camino. Cerca del príncipe una ardilla estaba escuchando al duende. Al ver que el príncipe no podía hallar solución a

todos sus problemas, le dijo: " Si tú nos prometes que prohibirás a tus cazadores que cacen los animales del bosque, nosotros, los animales que vivimos en él, te ayudaremos".

El príncipe prometió que jamás nadie haría daño ni mataría a los animales del bosque. Inmediatamente la ardilla emprendió una veloz carrera y fue a buscar a los elefantes para que con sus grandes patas y peso allanaran el camino y no sufriesen los delicados pies del enanito. Luego, corriendo también, avisó a los pájaros, que volando sobre los árboles, fueron en busca de la hoja más alta. Finalmente, la veloz ardilla llamó a las ranas para que borrarán las huellas del camino. Todos los animales llegaron junto al príncipe y le consolaban diciendo: "Pronto estarás en tu palacio, pero no olvides la promesa que nos has hecho", al poco rato llegaron los pájaros y uno de ellos llevaba en el pico la hoja más alta de los árboles; con ella el duende se frotó el ojo y éste se abrió. -Ahora sí que veo bien las cosas - dijo el duende -. Pero, ¿cómo andaré sobre las piedras del bosque? Los elefantes le dijeron: " Nosotros aplastaremos los sitios que tú nos indiques".

-Bien - dijo el duende -, yo os señalaré el camino, pero, ¿quién borrará las huellas?

-Nosotras - dijeron las ranas -, saltaremos de un lado a otro del camino y borraremos.

Las huellas. -Entonces - dijo el duende - ya podemos emprender la marcha. El príncipe, el duende, y todos los animales comenzaron a andar: primero los elefantes, aplastando las piedras que el enanito les iba indicando; detrás el enanito, el príncipe y la ardilla, y por último el resto de los animales del bosque. Al llegar al final del bosque, los animales dejaron al príncipe para que éste siguiera solo el camino hacia su castillo y le despidieron diciéndole: "¡Adiós!".

Se deberá realizar la oportuna adaptación dependiendo del momento evolutivo de los estudiantes con que se trabaje.

## **METODOLOGÍA:**

Los pasos metodológicos que se proponen como medio de abordar la dramatización de un cuento con niños son los que se enumeraron a continuación. Las sesiones que se confeccionen a partir de ellos dependerán de las necesidades y distribución de las actividades de cada programa de aula concreto. Es decir, no se pretende aquí plantear un método riguroso de actuación, sino mostrar unos pasos acertados a la hora de llevar a cabo una dramatización de un cuento.

Se propone seguir el siguiente proceso:

- 1) El docente contará, con el lenguaje apropiado del cuento elegido, procurando mantener el interés y la atención de los niños: cambio de voces, mímica, participación de los niños.
- 2) Se establecerá un diálogo en el que con preguntas sencillas nos aseguraremos que lo han comprendido: los acontecimientos, quiénes son los personajes, sus características, etc.
- 3) Entre todos se contará otra vez el cuento. Si los estudiantes son muy pequeños serán ayudados por el docente, quien intentará hacérselo lo más sencillo posible. Posteriormente, entre todos, recordaremos los personajes que intervienen en el cuento, y haremos una lista de los mismos con la finalidad de elegir a los estudiantes que interpretarán a cada uno de los personajes que aparecen. Todos intervendrán. Se debe tener en cuenta, por una parte, las preferencias de los niños, y, por otra las características particulares de cada uno de ellos, con el fin de



que no se sientan angustiados con su papel. Por otro lado, antes de empezar a repartir los papeles, se intentará haber llegado al acuerdo de aceptar cada uno el papel que le ha correspondido puesto que todos son igualmente necesarios.

4) Se representará el cuento utilizando como escenario toda el aula. Previamente el educador habrá colocado una serie de carteles en los que estarán dibujados los principales espacios escénicos del cuento (castillo, bosque, casita, etc.). Los alumnos se situarán en el lugar que les corresponda. Por ejemplo: el príncipe en el castillo, el duende en el bosque, etc. El educador hará de narrador e irá dando pie a las distintas intervenciones en las que los alumnos expresarán con sus propias palabras lo que dice el personaje que les ha tocado representar.

5) Dependiendo de la edad de los niños y niñas con los que se trabaje, volveremos a contar el cuento, pero, esta vez todos sentados en el suelo, en rueda. Esta actividad pretende estimular el lenguaje oral y los diálogos maestro-alumno.

6) Es el momento de preparar los decorados y los disfraces. Los primeros serán murales que representarán los distintos escenarios en los que se desarrolla el cuento. En cuanto a los disfraces se trata, por una parte, de utilizar tela y los elementos del baúl de los disfraces que haya en la clase y, por otra, confeccionar con cartulina las diferentes clases de elementos que son representativos de cada personaje. Esta actividad se realizará a lo largo de distintas sesiones en un taller de plástica.

7) Representaremos el cuento en un escenario. Éste será lo más amplio posible y estará delimitado claramente. Colocaremos los escenarios y les explicaremos que ahora toda nuestra acción estará limitada a dicho escenario por tanto nuestros pasos serán más cortos, no podremos correr, etc. Una vez hecho esto, se les explicará que enfrente del escenario estará el público, sus compañeros y

compañeras, familiares, etc. Se les indicará a continuación cuáles son los niños y niñas que pueden estar colocados, desde el primer momento, en el escenario, y cuáles deben permanecer fuera de él y entrar en el momento oportuno.

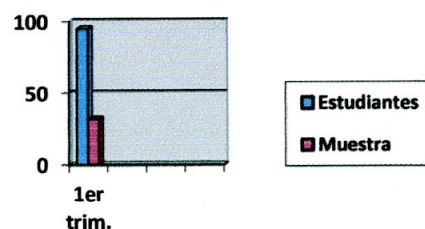
Una vez hecho esto, estamos en disposición de comenzar la representación. Ésta se iniciará con la presentación, por parte de los niños y niñas, uno a uno, de los distintos personajes que interpretan. El educador estará en todo momento visible para los niños, y, aunque narrará el cuento desde fuera del escenario, si hiciera falta, entrará en su ayuda en cualquier momento, (sobre todo cuando en la representación participe algún niño con una discapacidad especial).

8) Por último, volveremos a representar el cuento, pero esta vez ya con público. Al terminar los niños se tomarán de la mano y saludarán. Las fases del trabajo que aquí se han expuesto se organizarán en distintas sesiones. Estas no seguirán un modelo de actuación fijo.

Esta propuesta organiza los distintos pasos en las sesiones siguientes:

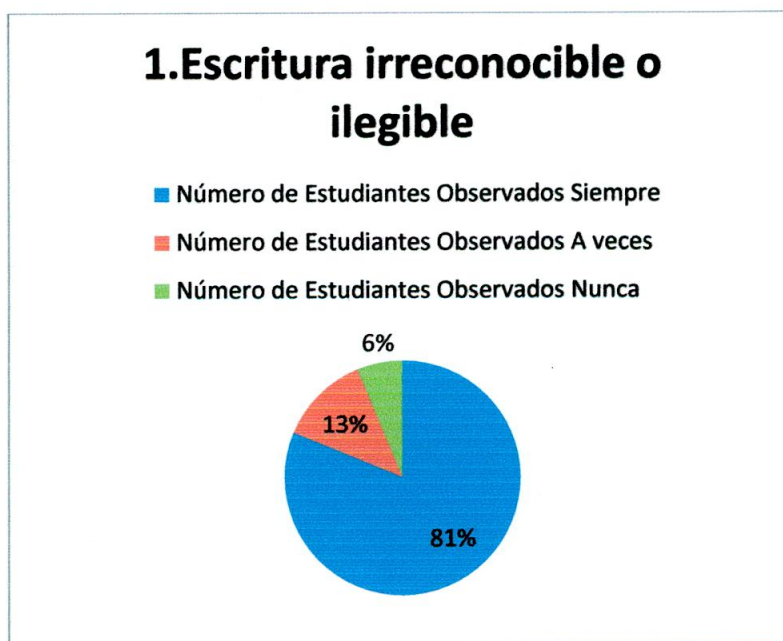
- Primera sesión: Se cuenta el cuento y se dialoga sobre él.
- Segunda sesión: Se cuenta el cuento entre todos y se reparten los personajes.
- Tercera sesión: Se delimitan los espacios con folios de papel y se coloca a los niños.
- Cuarta sesión: Se realizan los decorados y sin público.
- Quinta sesión: Representación con decorados y sin público.
- Sexta sesión: Representación con decorados y con público

Población Estudiantil	Muestra
95	32



La organización para la elaboración de esta parte es la siguiente: En primer lugar se anota el problema detectado, luego la tabulación, el análisis e interpretación de los mismos.

Problema detectado	Número de Estudiantes Observados:		
	Siempre	A. veces	Nunca
1. Escritura irreconocible o ilegible	26	4	2



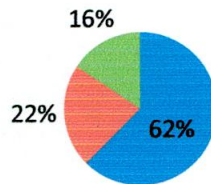
- De acuerdo con los resultados, el 81% de los estudiantes maneja siempre una escritura irreconocible, ilegible, o difícilmente legible, el 13% algunas veces y el 6% nunca.



Problema detectado	Número de Estudiantes Observados		
	Siempre	A. veces	Nunca
2. Direccionalidad de los giros	20	7	5

## 2. Direccionalidad de los giros

- Número de Estudiantes Observados Siempre
- Número de Estudiantes Observados A veces
- Número de Estudiantes Observados Nunca

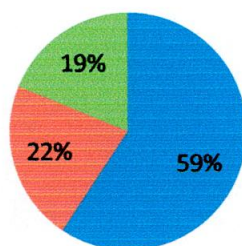


2. El 62% de los estudiantes muestra siempre trastornos en los trazos y en la direccionalidad de los giros, el 22% algunas veces y el 16% nunca.

Problema detectado	Número de Estudiantes Observados		
	Siempre	A. veces	Nunca
3. Posición inadecuada al escribir	19	7	6

### 3.Posición inadecuada al escribir

- Número de Estudiantes Observados Siempre
- Número de Estudiantes Observados A veces
- Número de Estudiantes Observados Nunca

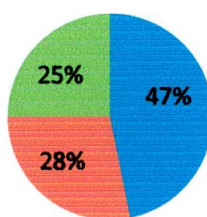


3. El 59% de los estudiantes siempre opta por una posición inadecuada para escribir, con malos resultados en la efectividad escritora, el 22% algunas veces y el 19% nunca

Problema detectado	Número de Estudiantes Observados		
	Siempre	A. veces	Nunca
4. Trazos de letras en forma inversa	15	9	8

### 4. Trazos de letras en forma inversa

- Número de Estudiantes Observados Siempre
- Número de Estudiantes Observados A veces
- Número de Estudiantes Observados Nunca

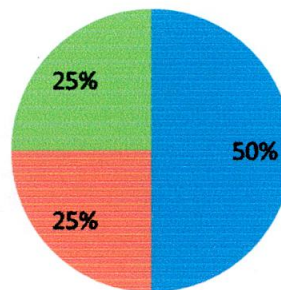


4. El 47% de los estudiantes siempre realiza los trazos elípticos de algunas letras de forma inversa, es decir en el mismo sentido de las agujas del reloj, el 28% algunas veces y el 25% nunca.



## 5. Progresivo deterioro de la escritura

- Número de Estudiantes Observados Siempre
- Número de Estudiantes Observados A veces
- Número de Estudiantes Observados Nunca

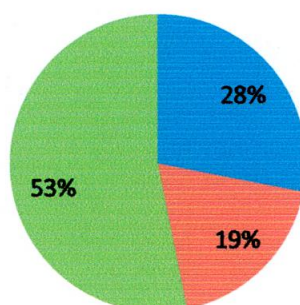


5. El 50% de los estudiantes siempre muestra un progresivo deterioro de la calidad en la ejecución de la escritura a medida que avanzan en un texto, el 25% algunas veces y el 25% nunca.

Problema detectado	Número de Estudiantes Observados		
	Siempre	A. veces	Nunca
6. Trazado de letras de abajo a arriba	9	6	17

### 6.Trazado de letras de abajo a arriba

- Número de Estudiantes Observados Siempre
- Número de Estudiantes Observados A veces
- Número de Estudiantes Observados Nunca

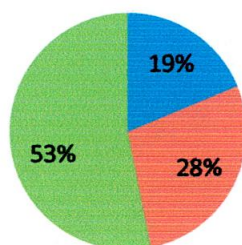


6. El 28% de los estudiantes siempre hace el trazado de determinadas letras y números de abajo a arriba, el 19% algunas veces y el 53% nunca.

Problema detectado	Número de Estudiantes Observados		
	Siempre	A. veces	Nunca
7. Dif. para sostenerse en el renglón	6	9	17

### 7.Dif.para sostenerse en el renglón

- Número de Estudiantes Observados Siempre
- Número de Estudiantes Observados A veces
- Número de Estudiantes Observados Nunca



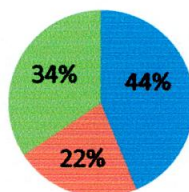
7. El 19% de los estudiantes siempre tiene dificultades para mantenerse en un mismo renglón, el 28% algunas veces y el 53% nunca.



Problema detectado	Número de Estudiantes observados:		
	Siempre	A. veces	Nunca
8. Espaciamiento incorrecto de letras...	14	7	11

### 8.Espaciamiento incorrecto de letras...

- Número de Estudiantes observados: Siempre
- Número de Estudiantes observados: A veces
- Número de Estudiantes observados: Nunca

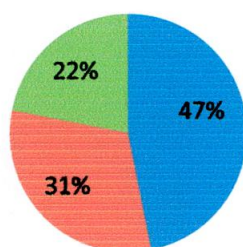


8. El 44% de los estudiantes siempre hace espaciamiento incorrecto de letras, palabras y renglones, el 22% algunas veces y el 34% nunca.

Problema detectado	Número de Estudiantes observados:		
	Siempre	A. veces	Nunca
9. Ausencia total de los márgenes	15	10	7

## 9. Ausencia total de los márgenes

- Número de Estudiantes observados: Siempre
- Número de Estudiantes observados: A veces
- Número de Estudiantes observados: Nunca

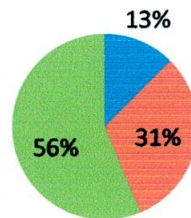


9. El 47% de los estudiantes siempre presenta una ausencia total o mala conservación de los márgenes, el 31% algunas veces y el 22% nunca.

Problema detectado	Número de Estudiantes observados:		
	Siempre	A veces	Nunca
10. Letras muy grandes o muy pequeñas	4	10	18

### 10. Letras muy grandes o muy pequeñas

- Número de Estudiantes observados: Siempre
- Número de Estudiantes observados: A veces
- Número de Estudiantes observados: Nunca



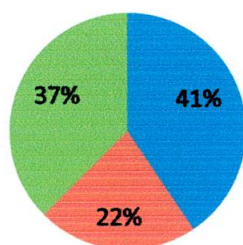
10. El 13% de los estudiantes siempre escribe letras demasiado grandes o demasiado pequeñas, el 31% algunas veces y el 56% nunca.



Problema detectado	Número de Estudiantes observados:		
	Siempre	A veces	Nunca
11. Confunde una letra con otra	13	7	12

## 11. Confunde una letra con otra

- Número de Estudiantes observados: Siempre
- Número de Estudiantes observados: A veces
- Número de Estudiantes observados: Nunca

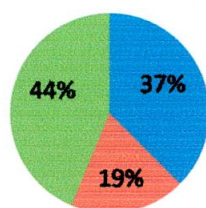


11. El 41% de los estudiantes siempre confunde una letra con otra similar, pero de diferente sentido, el 22% algunas veces y el 37% nunca.

Problema detectado	Número de Estudiantes observados:		
	Siempre	A veces	Nunca
12. Modifica el orden de las letras o pal.	12	6	14

## 12.Modifica el orden de las letras o palabras

- Número de Estudiantes observados: Siempre
- Número de Estudiantes observados: A veces
- Número de Estudiantes observados: Nunca



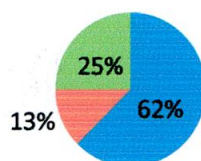
12.El 37% de los estudiantes siempre modifica la secuencia en el orden de las letras o palabras, el 19% algunas veces y el 44% nunca.



Problema detectado	Número de Estudiantes observados:		
	Siempre	A veces	Nunca
13. Omisión de una o varias letras	20	4	8

### 13. Omisión de una o varias letras

- Número de Estudiantes observados: Siempre
- Número de Estudiantes observados: A veces
- Número de Estudiantes observados: Nunca



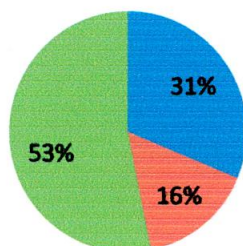
13.El 62% de los estudiantes siempre hace omisión de una o varias letras en una palabra, el 13% algunas veces y el 25% nunca.



Problema detectado	Número de Estudiantes observados:		
	Siempre	A veces	Nunca
14. Une sílabas de la palabra siguiente	10	5	17

### 14. Une sílabas de la palabra siguiente

- Número de Estudiantes observados: Siempre
- Número de Estudiantes observados: A veces
- Número de Estudiantes observados: Nunca

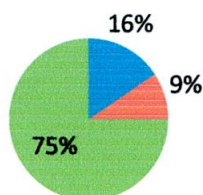


14. El 31% de los estudiantes siempre une sílabas de la palabra siguiente, el 16% algunas veces y el 53% nunca.

Problema detectado	Número de Estudiantes observados:		
	Siempre	A veces	Nunca
15. Separa alguna sílaba de una palabra	5	3	24

### 15. Separa alguna sílaba de una palabra

- Número de Estudiantes observados: Siempre
- Número de Estudiantes observados: A veces
- Número de Estudiantes observados: Nunca



15. El 16% de los estudiantes siempre separa alguna sílaba de una palabra, el 9% algunas veces y el 75% nunca.

## **9. PROPUESTA EDUCATIVA DE DESARROLLO DE INTERVENCIÓN APRENDER A LEER Y ESCRIBIR A TRAVÉS DE LA LÚDICA**

### **9.1. PROPÓSITOS**

- Desarrollar la correcta expresión oral, mediante continuos ejercicios de pronunciación, de entonación y enriquecimiento del vocabulario.
- Redactar frases en forma coherente utilizando vocabulario amplio y creativo
- Leer comprensivamente textos cortos y sencillos.
- Escuchar comprensivamente todo mensaje de la vida cotidiana dirigido a él.
- Expresar ideas sencillas por escrito en forma correcta.
- Reconocer que la lengua sirve para conocer y nombrar la realidad.
- Disfrutar de la literatura infantil.
- Desarrollar la creatividad literaria a través de pequeñas composiciones.

### **9.2. CONTENIDOS (TEMAS Y SUBTEMAS)**

- a- Coordinación óculo-manual ,elaboración del Nombre de cada estudiante
- b- Conceptos espaciales-temporales: Primero/último; Adelante/Atrás; Antes/después.
- c- Discriminación fonética y visual.
- d- Búsqueda de otros nombres de estudiantes
- e- Complementación con las letras faltantes
- f- Búsqueda de otras palabras
- g- Comparación de letras
- h- Repetición del primer tema (a)
- i- Contemplación del nombre





- j- Composición de diversos tipos de pulses
- k- Confección del libro de todas las fichas realizadas
- l- Confección de Tarjetas para días especiales
- m- Fichas bibliográficas de los libros de la clase

### **9.3. METODOLOGÍA**

- 10.3.1. Charlas
- 10.3.2. Exposición a través de carteleras
- 10.3.3 Actividades lúdicas

### **9.4. MICROCURRICULO**

#### **9.5. UNIDAD No. 1.**

##### **a. Lectura**

- Desarrollo del modelo propuesto
- Abecedario
- Lectura oral atendiendo a la pronunciación y entonación.
- Comprensión de lectura
- Biblioteca: primer contacto del niño con los libros de la biblioteca escolar

##### **b. Comprensión escrita**

- Desarrollo del modelo propuesto
- Construcción de oraciones cortas
- Ortografía: uso de mayúsculas y minúsculas
- Escritura correcta de las palabras que el estudiante maneja.
- Signos de puntuación: punto

### c. Literatura

- Literatura infantil: aprendizaje de rondas, poemas y canciones.
- Escucha e interpretación de cuentos, poemas y teatro infantil
- Análisis de cuentos a través de preguntas (características de los personajes)
- Creación literaria: dramatización de cuentos y situaciones de la vida real.
- Narraciones sencillas siguiendo una secuencia lógica.

## **10. REFERENTES TEÓRICOS**

La lecto-escritura desde el punto de vista del constructivismo, se fundamenta en las teorías de Piaget y la teoría Psico-lingüística, con sus representantes: Kennet Goodman, Smith Frank y Emilia Ferreiro (1.989).

Estos tienen su punto de coincidencia al concebir al lector como centro del proceso activo complejo. Esto quiere decir que no puede ser tratado en forma aislada, ya que la misma implica hablar, escuchar, leer y escribir. El acto de leer y escribir no pueden ser separados, ya que este es un proceso donde el sujeto es quien construye su propio aprendizaje y el desarrollo de este es de continua reorganización.

Piaget (1982) percibe al niño como ser pensante, activo, creador, que construye hipótesis propias a partir de su interacción con el medio e interpreta los estímulos externos en función de esas hipótesis que el mismo ha elaborado. Entre las afirmaciones de la teoría de Piaget se sustenta que el conocimiento no es reproducción sino reconstrucción, lo cual evidencia que el aprendizaje está subordinado al desarrollo en dos sentidos: en primer lugar se dice que los progresos que se originan son siempre en función del nivel del desarrollo del sujeto. En segundo lugar, los mecanismos que el sujeto pone en juego durante las situaciones de aprendizaje, para apropiarse de actos que son los mismos que actúan en el desarrollo. Esto significa que el niño va construyendo su propio conocimiento en la medida que va desarrollando y adquiriendo su aprendizaje por etapas.

El enfoque constructivista operativo propuesto por Piaget y sus seguidores,



según Fuentes (1997), se caracteriza por tres posiciones denominadas Biologismo, Constructivismo y Estructuralismo.

El Biologismo se observa en la concepción que asume este proyecto sobre la inteligencia, la cual es considerada una extensión de algunas características fundamentales de las operaciones vivientes (origen biológico de la inteligencia).

La asimilación, acomodación, adaptación y equilibrio son nociones de esta concepción.

El constructivismo es observable en la teoría de Piaget como estructura y funciones en la comprensión del desarrollo de la inteligencia. Piaget define la inteligencia humana como una forma superior de la adaptación biológica mediante la cual el ser humano logra un equilibrio más complejo y flexible en sus relaciones con el medio. El constructivismo concibe al aprendizaje como un proceso activo en continúa organización.

Al alumno: Como un sujeto productor activo de su propio aprendizaje, interesado en comprender la realidad.

Al docente: Como un facilitador, orientador e investigador que plantea situaciones innovadoras de aprendizaje que respondan a los intereses del grupo, que constantemente reorganice los planes de trabajo escolar.

A las estrategias de enseñanza-aprendizaje: Deben ser planteadas en función de los intereses del grupo y a las soluciones de problemas sociedad-comunidad-escuela.

A la evaluación: Como centro del proceso-producto y en la relación que la hace posible.



## **11. COMPETENCIAS FORMATIVAS**

- Escribir las letras del abecedario
- Identificar y leer sílabas
- Pronunciar y entonar adecuadamente palabras que le presenten.
- Asociar frases y oraciones escritas o leídas con objetos o representaciones de ellos.
- Expresar con sus propias palabras el contenido de un texto breve.
- Escoger entre varias oraciones aquellas que signifiquen lo mismo.
- Copiar la letra, sílaba, palabra, frase y oración, escogida por el estudiante en el aire, en el suelo, en la pizarra y en el cuaderno.
- Escribir en forma legible.

## **12. INDICADORES DE LOGRO**

- Escribe con precisión, orden y legibilidad las letras del abecedario.
- Identifica y lee oralmente sílabas
- Pronuncia y entona adecuadamente palabras que le presenten
- Asocia frases y oraciones escritas o leídas con objetos o representaciones de ellos.
- Expresa con sus propias palabras el contenido de un texto breve.
- Escoge entre varias oraciones aquellas que significan lo mismo.
- Copia la letra, sílaba, palabra, frase y oración escogida por él, en el aire, suelo, pizarra y en el cuaderno.
- Escribe en forma legible un dictado de oraciones sencillas hechas por el docente.





### **13. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Rendimiento del estudiante en función a sus posibilidades.

Progreso, entendido como la relación entre el rendimiento actual y rendimiento anterior.

Norma, límite o meta exigida, entendida como el mínimo que se debe exigir al estudiante:

La puntualidad,

El dominio del tema,

El dominio de vocabulario,

La ortografía,

La creatividad,

#### **GUÍA No: 1**

**NOMBRE:** Sensibilización a los Estudiantes

#### **PROPÓSITO:**

Motivar a los estudiantes para el trabajo de la lectoescritura a través de la lúdica

#### **METODOLOGÍA:**

Reunir al grupo de estudiantes, explicar el fin de la convocatoria. Después socializar el contenido de la propuesta con la ayuda de un material visual, luego dar cuenta de la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica para

incentivar los procesos de la enseñanza en la lectoescritura. Presentar ejemplos de algunas actividades lúdicas.

Culminada la socialización se formularan algunas preguntas a los estudiantes asistentes, después se harán unas actividades como por ej:

Adquisición de destrezas para el movimiento de los dedos mediante ejercicios como los siguientes:

-Abrir y cerrar la mano acompasadamente; luego ambas manos a la vez.

-Levantar y bajar uno a uno los dedos, empezando con el índice.

-Imitar la acción de tocar un instrumento musical.

Una lúdica que puede adecuarse a esta actividad es la siguiente:

Este dedito quiere comer un huevito,

Éste lo compró (el anular)

Este lo cocinó (el medio),

Este le echó la sal (el índice)

Vino el gordo (el pulgar) y se lo comió

-Hacer movimientos de rotación de la mano acompañados de canciones como:

“Con lazo que laza jugaba Juanito con lazo que laza, lazó un burrito”

### **ESTRATEGIA DE EVALUACION:**

Los estudiantes realizarán los ejercicios y actividades propuestos de manera participativa e interpretativa.

### **RECURSOS:**

El patio de la Institución, el aula, la pizarra, lúdicas.

## **GUÍA No 2:**

**NOMBRE:** Lectura de letras

**PROPÓSITO:** Pronunciar correctamente las letras

### **METODOLOGÍA:**

Partir de la confección de un libro de actividades lúdicas perceptivo-manipulativas con las letras del nombre.

#### **Primer paso:**

A partir del nombre de cada niño (porque es más motivador), realizar trabajos de coordinación óculo-manual: pintar, pinchar, calcar, recortar...las letras del nombre.

Trabajar conceptos espaciales-temporales: Primero/último; Adelante/Atrás; Antes/después. Estos se aplicaran al nombre del estudiante, donde debe faltar la primera y la última letra con el fin de que ellos lo complementen.

Discriminación fonética y visual. Primero, memorizar el sonido que se encuentra en el primer y último lugar. Segundo, buscar otros nombres de estudiantes y rótulos de la clase que comiencen o terminen con esas letras.

Es útil crear un rincón en la clase donde el estudiante pueda manipular las letras, ya que el interés viene primero por la manipulación, el contacto y el dominio sobre el objeto.

#### **Segundo paso:**

Completar con la letra intermedia que falta.

Buscar otras palabras donde este la letra trabajada (rótulos de la clase).

Comparar, ver la posición que tiene dentro de la otra palabra...

Repetir el proceso seguido en el trabajo de conceptos espacio-temporales del





primer paso, pero con cada letra intermedia.

Contemplar el nombre aumentando la dificultad a medida que el estudiante vaya adquiriendo seguridad: primero que falte una letra, después dos...

### **Tercer paso:**

Componer diversos tipos de puzzles. Primero uno que divida al nombre en dos partes. Segundo, otro que lo divida por sílabas. Y tercero, uno que lo divida por letras.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACION:**

Confeccionar el libro de todas las fichas a realizar, la foto del estudiante delante y el nombre debajo (que en función de su habilidad, estará escrito, calcado, compuesto, pinchado, copiado...).

### **RECURSOS:**

Colores, lápices, tijeras, cartulina, letras, nombres, hojas de block, pizarra, cuaderno, borrador, foto del estudiante, etc...

### **GUÍA No 3:**

**NOMBRE:** Lectura de silabas

**PROPÓSITO:** Pronunciar correctamente las sílabas

### **METODOLOGÍA:**

De entre una cantidad de fichas escoger una de las letras consonantes ya conocidas por el estudiante, y buscar dibujos de objetos que comiencen por dicha

letra y su combinación con las vocales. (Ejemplo: la B; BATA, BETA, BICI, BOTA.)

La elección de las palabras se hará en función de tres parámetros: la longitud (lo más cortas posibles); la practicidad (mayor frecuencia en el repertorio del niño y el entorno), y la combinación de las cinco vocales.

Se colocará cada combinación, en mayúsculas, en el ángulo superior derecho de la hoja (por tanto, cinco hojas). Los dibujos se repartirán en las hojas en función de su combinación y sobre la palabra que lo representará. Este material estará todo plastificado, de forma que los dibujos podrán extraerse para ir eliminando paulatinamente el apoyo sensorial (memoria visual) y poder leer la palabra por la propia mecánica, remarcando mucho la correspondencia sonido/grafía.

El procedimiento a seguir será:

Enganchar todos los dibujos de la B en una hoja.

Comentarlos, pintarlos...

Leer las combinaciones: BA, BE, BI... (Cambiar el orden en sucesivas lecturas).

Leer las palabras que los representan y engancharlos encima.

### **ESTRATEGIA DE EVALUACION:**

Buscar los dibujos que comienzan por las diferentes sílabas y clasificarlos en las hojas correspondientes.

### **RECURSOS:**

Fichas, dibujos, letras, hojas de block, colores, lápiz, borrador

**GUÍA No 4:**

**NOMBRE:** Lectura de palabras

**PROPÓSITO:** Pronunciar correctamente las palabras que le sirven para expresarse.

**METODOLOGÍA:**

En fichas de cartulina que contienen sílabas, se les entregarán a todos los estudiantes del curso, estos se integraran en grupos de dos y tres. Se colocarán detrás de una línea trazada en el piso; enfrente, a determinada distancia estará ubicada una pizarra, donde a una indicación del docente correrán a organizar la palabra que se le diga a los primeros de cada grupo. Los otros integrantes del grupo permanecerán detrás de la línea y verificarán si el orden de las sílabas es correcto, de lo contrario el estudiante que está en la pizarra regresará al sitio donde están los compañeros y cederá el turno. Una vez culminada la actividad, cada integrante de los grupos leerá en voz alta las palabras formadas.

**ESTRATEGIAS DE EVALUACION:**

Armar palabras utilizando las sílabas escritas en las fichas.

**RECURSOS:**

Fichas, pizarra, patio de la Institución.

**GUÍA No 5:**

**NOMBRE:** Lectura de textos.

**PROPÓSITO:** Leer correctamente un mensaje de texto sencillo

**METODOLOGÍA:**

Paralelamente al trabajo individualizado, se realizarán actividades de carácter más





global, como por ejemplo:

Tarjetas de Felicitaciones de Navidad, confeccionadas por el propio estudiante, con el texto que él elija (breve) y la firma.

Fichas bibliográficas de los libros de la clase, haciendo constar el título, el día en que se leyó, el nombre del estudiante que lo leyó, y una breve anotación de si gustó o no.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACION:**

Trabajar la combinatoria de consonante-vocal y confeccionar dos tipos de libros: el de lectura y el de escritura.

### **GUÍA No 6:**

**NOMBRE:** Comprensión lectora

**PROPÓSITO:** Comprender el mensaje de un texto leído y escribir de acuerdo a sus interpretaciones.

### **METODOLOGÍA:**

Leer junto a los estudiantes una poesía. Por ejemplo:

#### Una pulga aventurera.

Una pulga aventurera

Decidió salir de viaje.

Preparó su equipaje

Y a la puerta se asomó.

Vino un perro muy lanudo

Caminando muy tranquilo.

-¡U y! Ahí viene el autobús...

-dijo la pulga, y saltó.  
Y así viajó,  
En la oreja de un perro lanudo,  
La pulga viajera.  
¡Quién sabe hasta donde llegó!

Luego, se le harán preguntas a los estudiantes, por ejemplo:  
¿Qué hacía el personaje de la pulga según la poesía?  
Sus mascotas, ¿alguna vez tuvieron pulgas?  
¿Escucharon hablar alguna vez de una pulga amaestrada?  
Posteriormente, crear entre todos unos cuentos sobre una pulga amaestrada.  
Ponerle nombre, ubicarla en un contexto y hacerla vivir una aventura.  
Proponerles a los estudiantes que aprendan la poesía y la representen en un pequeño teatro con los diferentes personajes

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACION:**

Crear un cuento, una canción o una ronda.

### **RECURSOS:**

Poesías, canciones, rondas,

### **GUÍA No 7:**

**NOMBRE:** Copia.

**PROPÓSITO:** Copiar con precisión, orden y legibilidad

### **METODOLOGÍA:**

Dividir el curso en pequeños grupos y ofrecerle a cada uno de ellos un equipo de letras (armado sobre cuadros de 2 cm. de lado para cada letra)  
Establecer las reglas para trabajar.

Explicarles que cada grupo deberá escribir, con las letras que se le entregan, el nombre de cada uno de sus integrantes.

Decirles que a continuación los ordenarán del más largo al más corto, y luego, del más corto al más largo.

Pedirles que señalen cuales empiezan o terminan con consonante, y cuales empiezan o terminan con vocal.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACION:**

A partir de cada comienzo o final, armar cadenas de palabras...

### **RECURSOS:**

Letras escritas en fichas, marcadores

### **GUÍA No 8:**

**NOMBRE:** Dictado.

**PROPÓSITO:** Al hacerles un dictado escribir en forma legible

### **METODOLOGÍA:**

Pedir a los estudiantes que se ubiquen en ronda y que decidan cuál de ellos va a hacer el papel de pato Paco.

Explicarles que el pato Paco es quien deberá ir caminando alrededor de la ronda, tocando la cabeza de cada estudiante, al tiempo que ira diciendo "Pato, pato, pato..."

Decirles que cuando al tocar la cabeza de un estudiante diga "Paco", ese estudiante deberá comenzar a correr, llegar a la pizarra y escribir lo que se le dicte.

Al regresar, entra a la ronda y empieza a caminar alrededor y ejecutar la misma acción del anterior. Si falla deberá quedarse en el centro de la ronda a esperar otra oportunidad.



## **ESTRATEGIAS DE EVALUACION:**

Dictar a los estudiantes sílabas y palabras hasta formar una oración sencilla

## **RECURSOS:**

Pizarra, marcador borrable, patio de la Institución, rondas

## **GUÍA N° 9**

**NOMBRE:** Veo, Veo...

**PROPÓSITO:** Establecer relaciones entre fonemas y grafemas

## **METODOLOGÍA:**

Todo el grupo juega al Veo, Veo introduciendo una variante que servirá para reflexionar sobre la escritura de palabras.

-Veo, Veo.

-¿Qué ves?

-Una cosa.

-¿Qué cosa?

-Maravillosa.

-¿Con qué letra empieza?

Con personajes de dibujos animados conocidos por los niños, organizar un Veo, Veo. Por ejemplo:

-Veo, Veo.

-¿Qué ves?

-Un superhéroe...

-¿Cómo es?

-Maravilloso.

-¿Con qué letra empieza?

-Empieza con...S.

-Supermán

**ESTRATEGIAS DE EVALUACION:**

Escribir palabras de acuerdo a la letra que se le entregue

**RECURSOS:**

Carteles

Pizarra

Letras moldeadas

**GUÍA: 10**

**NOMBRE:** El viaje

**PROPÓSITO:**

Reconocer nombres escritos.

Capacidad de imaginar historias.

**METODOLOGÍA:**

Repartir un globo a cada estudiante. Pedirles que lo inflen. Luego indicarles que cada uno escriba su nombre en el globo, con un marcador de color.

Salir al patio de la Institución, con los estudiantes, a jugar.

Pedirles que arrojen el globo en distintas direcciones, hacia arriba, hacia abajo, hacia los lados, etc...

Indicarles que lo dejen en el piso y salgan corriendo. A continuación, señalarles que deben correr hacia los globos y tomar uno al azar.

Pedirles que busquen a su dueño y se lo entreguen.

Una vez que cada estudiante haya recuperado su globo, indicarles que imaginen que éste los lleve a pasear por el Universo.

Luego, para cerrar la actividad, pedirles que hagan una ronda entre todos. Ej:

Con todos mis amigos

Hacemos una ronda

Que me da mucha risa,

Porque es toda redonda.  
Primero hay que soltarse,  
Saltar en el lugar  
Dar muchas, muchas vueltas,  
Y volverse a tomar.

### **ESTRATEGIAS DE EVALUACION:**

Crear una ronda y explicarla a los compañeros

### **RECURSOS:**

Globos  
Marcadores de color  
Rondas  
Patio de la Institución

### **GUÍA: N° 11**

**NOMBRE:** Jugamos todos juntos

**PROPÓSITO:** Capacidad de relacionar distintas palabras según su sonido

### **METODOLOGÍA:**

Pedirle a los estudiantes que se sienten formando una ronda para jugar.  
Proponerles que canten una canción como por ejemplo:  
Por el mar viene un barco  
Cargado con palabras  
Que empiezan  
Como...mariposa.  
Por ejemplo: María.  
Por la vía viene un tren  
Cargado con palabras



Que terminan como...patín.

Por ejemplo: Martín.

Se trata de que los estudiantes sugieran otros ejemplos diferentes de “mariposa” y “patín”, para establecer la relación con otras palabras, según el sonido.

También, se les puede proponer a los estudiantes que jueguen con otras canciones, en las que deben completar la rima. Por ejemplo;

En un camión

Cargado de melones.

El buen Ramón

Perdió los....

#### **ESTRATEGIAS DE EVALUACION:**

Completar la rima de canciones dadas

#### **RECURSOS:**

Patio de la Institución

Rondas y Canciones

Pizarra

Marcadores borrables



## 11. CONCLUSIONES

Como conclusión del Proyecto encontramos que el trabajo de investigación presenta una propuesta de una serie de estrategias pedagógicas que posibilitan al niño y la niña el acceso a la lectura y la escritura en una forma lúdica, constructivista y dinámica, propiciando el incremento de habilidades comunicativas en la teoría cognitiva y utilizando el enfoque constructivista.

También se observa el gusto por la lectura a través del desarrollo de actividades lúdicas, reforzando el proceso de integración de otras áreas presentando lecturas y actividades flexibles que permitan aprendizajes significativos.

Permitió integrar el contenido propuesto para el área de español y literatura mediante el manejo de un texto lúdico que le permita al niño o niña aprender jugando.

El docente investigador evidenció la importancia del juego aplicado al aula de clases, por eso se convierte en multiplicador de esta fuente de trabajo (aprender jugando) para la formación del ser humano.

También es importante reconocer que las prácticas educativas en cuanto a la lectura y escritura, donde participan niños /as son altamente tradicionales, no sólo por sus aspectos didácticos, sino por la falta de la innovación, que haga al estudiante más participativo, añadiéndole dinamismo a la clase.

Al usar la lúdica en la enseñanza de la lecto-escritura, además de motivar a los niños/as al aprendizaje de esta, le facilitará al docente la enseñanza de la misma.

La determinación de los escasos recursos didácticos que los docentes usan para impartir las clases sobre la lectoescritura, permite el diseñar un folleto de juegos lúdicos que oriente de una manera fácil el aprendizaje en los niños y niñas que están matriculados en el Grado Primero.

Se comprobó que la institución, trata de ofrecer un proceso de enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura con una eficiencia aceptable, sin embargo, se debe innovar con métodos lúdicos como el que ofrece este trabajo de investigación.

En definitiva, lo que se quiere es dejar claro que los problemas relacionados con la escritura por los cuáles los estudiantes tiene dificultades para formar correctamente las letras o escribir dentro de un espacio determinado, no deben confundirse. No debe considerarse como una enfermedad sino que es un problema que tiene diferentes soluciones y debe ser tratado como tal.

Teniendo en cuenta todo lo anterior se pudieron establecer las siguientes conclusiones:

- 1.- Los niños de la Institución Educativa Liceo Zapayán demostraron un alto grado de comprensión en las actividades lúdicas de acuerdo a los resultados obtenidos.
- 2.- Que las Actividades Lúdicas favorecen la lectoescritura de los estudiantes.
- 3.- Las estrategias más aplicadas por el docente para el desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes, fueron las rondas y los juegos dramatizados.
- 4.- De las lúdicas de Construcción (Rompecabezas) los estudiantes, sujetos de la investigación, demostraron un alto grado de satisfacción.



5.- Con relación a las lúdicas cooperativas y competitivas es importante señalar que a los estudiantes les encantó.

6.- Los resultados obtenidos demuestran de acuerdo a Piaget y Vygotsky, que la Actividad Lúdica es favorable para el proceso de lectoescritura y se realiza para satisfacer ciertas necesidades en el niño.

7.- Se comprobó que las lúdicas son una herramienta valiosa, para lograr que los estudiantes desarrollen actitudes favorables.

8.- La investigación realizada permitió afirmar que la lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje de la lectoescritura.

## **BIBLIOGRAFÍA**

AUSUBEL, D. P. (1970) Aprendizaje por descubrimiento.

BANDURA, A. (1985) Teoría Social Cognitiva.

BRUNER, J. (1984) Juego, pensamiento y lenguaje. Fondo de cultura económica

BRUNER, J.S. (1972) Hacia una teoría de la Instrucción. Paidós, Buenos Aires

CLAPAREDE, E. (1905) La psicología del niño y pedagogía experimental.

DELEUZE, G. (1968) Diferencia y repetición.

DEWEY, J.(1967) Mi credo pedagógico.

FICHOT, ANNE-MARIE (1970); Las dificultades en la escritura y su corrección. Magisterio Español, S.A. Madrid.

FREINET, C. (1972) Los métodos naturales.

FREUD, S. <http://www.psicomundo.org/freud/>

FROEBEL, F. (1992) La educación del hombre. México

HUERTA, ELENA Y MATAMALA ANTONIO (2000); Programa de reeducación para dificultades en la escritura. 1- Discriminación de fonemas y grafemas en



palabras con sílabas directas. A. Machado libros, S.A. Madrid.

PIAGET, J. (1969) El nacimiento de la inteligencia del niño.

SKINER, B. F. (1979) Las conductas de los Organismos Barcelona, Fontanella.

TAVELLA, NICOLÁS (1975); Dificultades en la lectura y en la escritura. Análisis de sus causas y recursos para su corrección. Biblioteca. Rosario, República Argentina.

VIGOTSKY, L. S. (1966) Función del juego en el desarrollo mental.

WINNICOTT, D. (1964) El niño y el mundo externo. Paidós, Buenos Aires





## BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA POR INTERNET

<http://alpha.rec.uabc.mx/matdidac3/PE/UNIDAD%204/Federico%20Froebel.html>

<http://textosdepsicologia.blogspot.com/2010/05/deleuze-g-post-scriptum-sobre-las.html>

<http://willyfigueroa.wordpress.com/2010/01/06/d-p-ausubel-teoria-de-la-asimilacion/>

<http://willyfigueroa.wordpress.com/2010/01/06/jerome-seymour-bruner-teoria-por-descubrimiento/>

<http://www.comminit.com/en/node/149986>

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0250/269.ASP>

<http://www.google.com.co/search?aq=1&oq=Dewey,+J&sourceid=chrome&ie=UTF8&q=dewey+john+1967+mi+credo+pedagógico+en+el+niño+y+el+programa+escolar.+mi+credo+pedagógico>

<http://www.monografias.com/trabajos11/cefre/cefre.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos11/psiceduc/psiceduc.shtm>

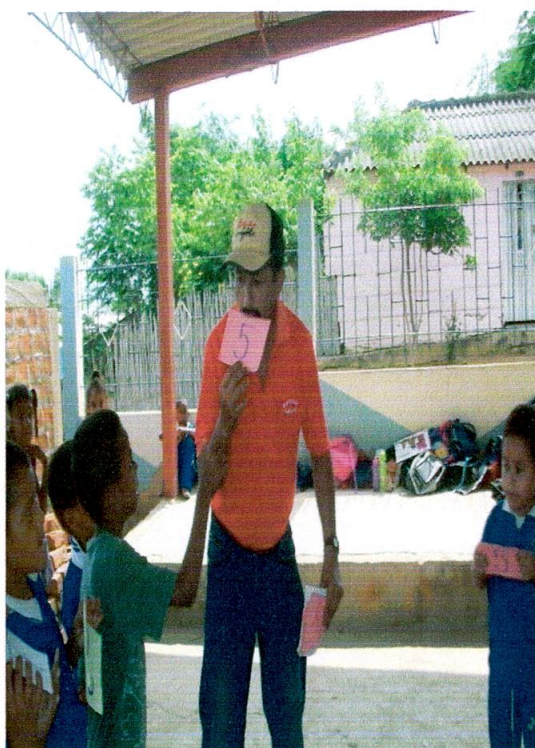
<http://www.monografias.com/trabajos11/psiceduc/psiceduc.shtml>

<http://www.slideshare.net/bevi/teora-aprendizaje-vigotsky-presentation>

# **ANEXOS**

**ANEXO B.**

**LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO ZAPAYÁN  
RECIBIENDO INSTRUCCIONES POR PARTE DE LOS DOCENTES.**







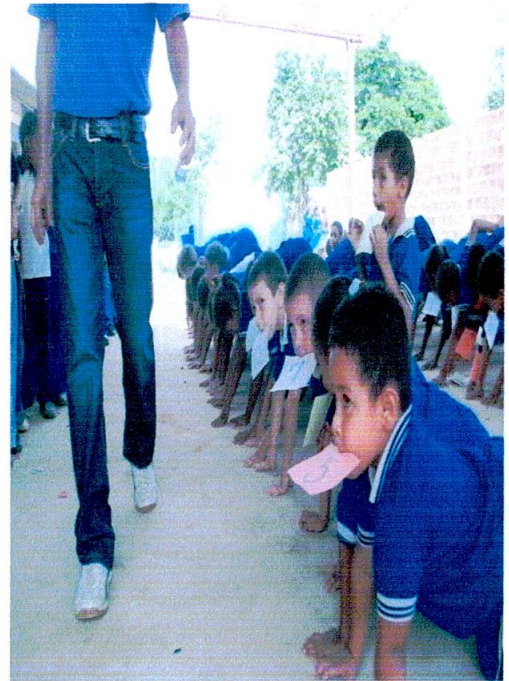
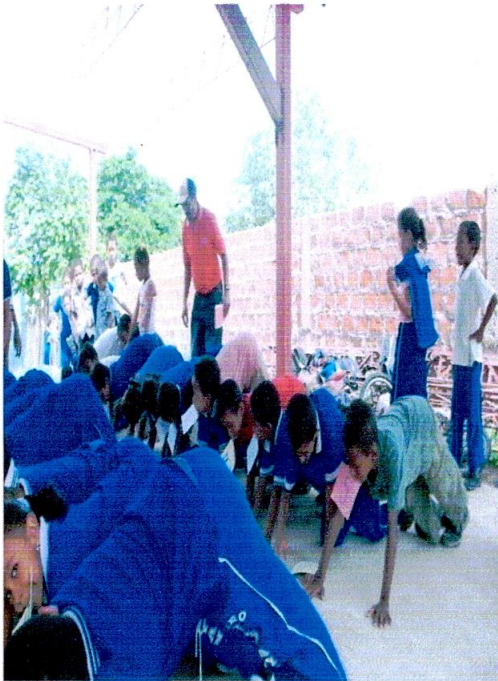
El docente investigador con los 95 estudiantes del Grado Primero dando la explicación de la lúdica a realizar



Estudiantes listos para la ejecución de la estrategia lúdica

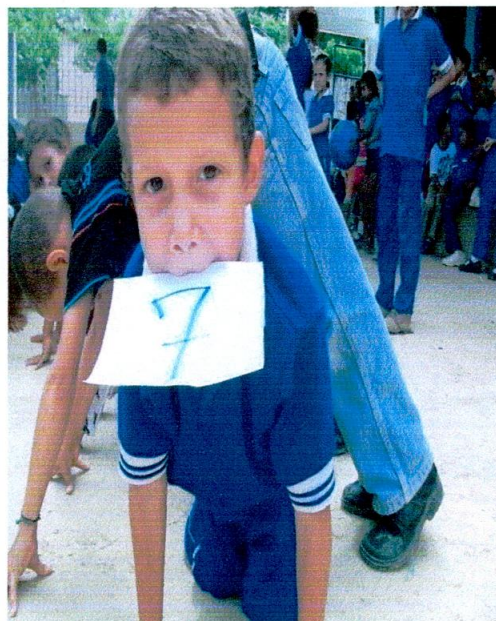


Estudiantes realizando la estrategia bajo la supervisión del docente





Estudiantes en plena competencia lúdica

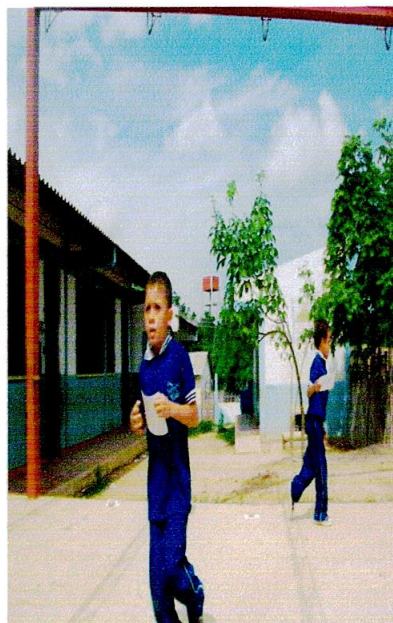
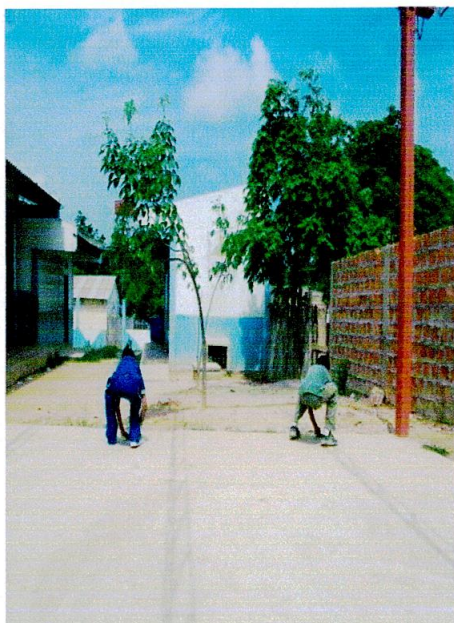


Docente explicando el siguiente paso lúdico

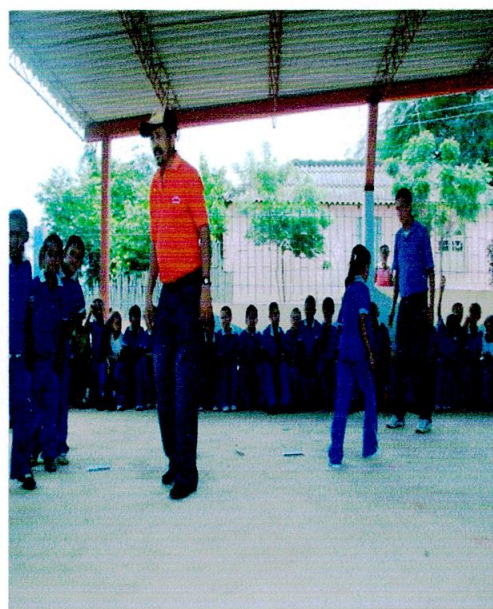




Dos estudiantes en competencia lúdica

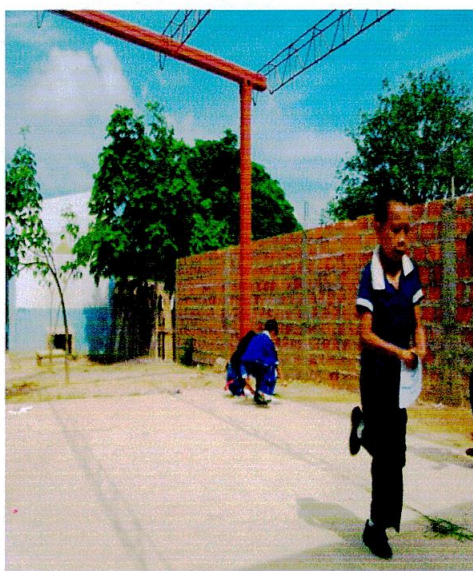
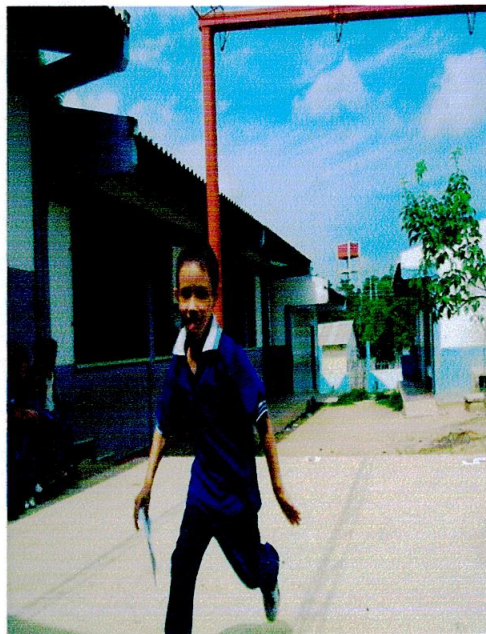


Docente invitado en charla con su curso



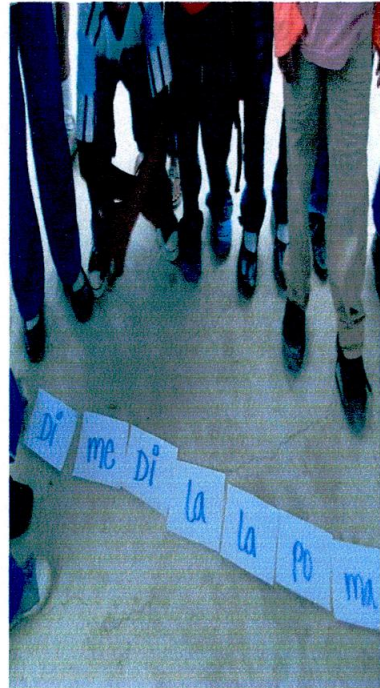


Estudiantes da muestra a sus compañeros en la realización de una actividad





Estudiante ordenando oraciones en fichas de cartulina







**ANEXO C.**

**PADRES DE FAMILIA EN PLENA REUNIÓN RECIBIENDO INSTRUCCIONES POR PARTE**

**DE UNO DE LOS DOCENTES**





PADRES Y ACUDIENTES ESCUCHANDO ATENTAMENTE LO QUE SE EXPLICA Y COMENTANDO  
SOBRE LO EXPUESTO

